



Silent Hill 4 The Room



✓ opis przejścia

Headhunter Redemption



✓ opis przejścia

Onimusha 3



✓ opis przejścia

Ninja Gaiden



✓ opis przejścia

✓ system, sekrety

Pośladko:

- Fatal Frame 2
- Front Mission 4
- Romance of the Three Kingdoms IX
- Harvest Moon: Animal
- Richard Burns Rally



PORADNIK EXTREME

9.90
plus 7% VAT

jesień 2003

06

- ☑ Gracze na traktory - pracuj w branży gier
- ☑ Przegląd gier motocyklowych
- ☑ W imadle - MGS wczoraj i dziś
- ☑ Konsole w sieci - przewodnik
- ☑ Konsolowy "hacking"
- ☑ Test kierownic

SILENT HILL 4 THE ROOM

ENCYKLOPEDIA GIER

na XBOXa
i GAMECUBE'a

800 tytułów > 16 opisów > tipsy > chronologiczna numeracja PS2



nr6

układ: Sławek 88 4. Na Konce (Konce) 02-001

JESIEŃ 2004

Wtem po raz szósty. Głoszę się ogromnie, że kompendium to zadawało się powoli na naszym konsolowym rynku. Pytałem o kolejne numery, przysyłacie masę pytań, pozytywnie opiniujecie naszą pracę.

Z naszej strony dokładamy starań, aby każdy kolejny numer zawierał multum ciekawych informacji, a tym samym wart był swojej ceny. Głoszę tego numeru stanowi analogię jak ostatnio - encyklopedia, i to nie jedna, a dwie. Dwa komplementy wszystkich tytułów z rynku europejskiego i amerykańskiego na dwie konsole obecnej generacji - Xboxa i GameCube'a. Całość uzupełniona dodatkowymi informacjami i rankingami. Oprócz tego tradycyjnie już czeka na Was wiele bardzo interesujących porad, fałsetów i przeglądów. Całość uzupełniona opisami wszystkich najciekawszych i najtrudniejszych tytułów na przestrzeni ostatnich miesięcy. Cieniu czekałaś, przeszło sześć miesięcy na kolejny numer? Na to pytanie udzieliłem wcale odpowiedzi. Następny PORADNIK poświęcam, że pojawi się na początku przyszłego roku, po świętecznej lawinie hitów. Tymczasem czekamy na listy i maile z Waszymi pytaniami i opiniami. [sciera@paxextreme.pl]



Dokładne rozwiązanie
wraz z poradami.

OPISY

Unleashed i Riddick: EF88	50	
Dm3r	36	
Fatal Frame 2 (Project Zero 2)	58	
Front Mission 4	46	
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	22	
Harvest Moon: A Wonderful Life	17	
Headhunter: Redemption	64	
Mario Golf: Advance Tour	39	
Ninja Gaiden	24	
Onimusha 3: Demon Siege	32	
Richard Burns Rally	75	
Romance of the Three Kingdoms IX	42	
Shenmue: Nam	67	
Silent Hill 4: The Room	52	
The Suffering	62	
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	76	

W NUMERZE

Ala jaja!	10
Encyklopedia gier na konsolę GameCube	96
Encyklopedia gier na konsolę Xbox	90
GamePark	16
Gracze na traktory - gdzie pracować?	82
Gracze na traktory - jak nas widzą?	82
Hacking	15
Jak się robi gry wyścigowe?	79
Zrób to sam - jak zrobić masę, bębny, gitarę	88
Komiks	31,87
Przegląd gier motocyklowych 1995-2004	72
Pokreślone gadzety - test popularnych kierownic	80
Poradnia	4
Poradnia - konsole w sieci	8
Poradnia - rozpoznaj modele PlayStation 2	7
Śladami Snake'a z cyklu Władcy	84
Tipsy & Triki	12



Modele PlayStation 2

"Czy moglibyście podać wszystkie modele PS2, jakie wyszły do tej pory (najlepiej chronologicznie)? Z góry dzięki!". Takiej treści mała i łaty przychoǳą do naszej redakcji. Na życzenie, oto odpowiedzi przewodnik.

Do dnia dzisiejszego Sony wypuściło kilkanaście modeli PlayStation 2. Na europejskim rynku dostępny było około 11 różnych wersji PS2. Oto, jak je rozpoznać

V1-V3

Konsole te łatwo rozpoznać po dźwięcznym "kwaśnawym", przerywanym się rozpadzie obudowy - sześciu rozpadniętych (w tym czterech górnym), czterech wycięciach, na czołowej i tyłowej stronie. W nowszych modelach zamiast sześciu jest ich osiem.



Modele te konsekwentnie PS2 dostępne w Europie. Posiadają one płytę główną, miniaturową na podłożu PCB (z od tej pory nowych wersji) V1-V3 charakteryzowały się sporym zwichnięciem (laser), wynikającym z niedopasowania z nieopracowanymi procesorami produkcyjnymi. Zdarzały się też jednak egzemplarze niezwykle trwałe, dostające się latami mimo defektywnego wpływu na cykl życia montowanych elementów.



V4

Konsole te posiadają jedno z tych oznaczeń: SCPH-30000, SCPH-30001, SCPH-36001, SCPH-30002, SCPH-36002, SCPH-30003, SCPH-35003, SCPH-30004 oraz SCPH-36004. Pomiędzy, że jest to V4 uzyskany po drukowaniu na spodzie konsoli symbolu z ostrzeżeniem (CAUTION) Risk of electric shock, do niedługo, Konsola nie ma też w swojej obudowie Bay struktury, która w nowszych modelach została usunięta. Jest na wysokości symbolu "CE", nadrukowanego na naklejce z tyłu konsoli.

Dostępna dołd krótko wewnątrz PS2 z inną niż w starszych modelach główną płytą. Zależą V4 był prototypem "modułu".

V5/V6

Konsole z "R" w symbolu, a więc: SCPH-30000 R, SCPH-36001 R, SCPH-30002 R, SCPH-30003 R, SCPH-36004 R i SCPH-30000 R. Płyta główna z V5/V6 znajdowały się jednak w niektórych konsolach z oznaczeniem SCPH-30000, SCPH-30001, SCPH-30002, SCPH-30003 i SCPH-30004. W tym przypadku o tym, że jest to V5/V6 powie nam sama struktura usunięta z tyłu konsoli. Zależą V4 był prototypem "modułu".

Jeśli (nie) nie będzie oznaczenia, to, że do czytania między 2 modelami V5 lub V4. Jeśli nie spodzie obudowy znajdą się symbol z ostrzeżeniem (CAUTION) Risk of electric shock, do ostrzeżeniem (m.in. CAUTION) Risk of electric shock, do



not open), to konsola PS2 to V4. Niektórzy jednak symbolu nie ma - posiadają V7.

V7

Konsole o oznaczeniach: SCPH-30000, SCPH-30001, SCPH-30015/N, SCPH-30002, SCPH-30003, SCPH-30004, SCPH-30006 i SCPH-7000, a także niektóre o symbolu wskazującym na model V5/V6. Różnica i sposób identyfikacji opisano w artykule.

Następny V4, w których wykonanie, to duże znaczenie mają dla Sony koszty produkcji. Konsola te wykonano z nieco różnej jakości tworzywa, technicznie jednak w niczym nie ustępują starszym modelom - przeniesienia, są bardzo dopracowane i trwałe. Posiadają też nowszy player DVD, wzbogacony względem tego z V3/V4 o kilka nowych funkcji.

V8

Model ten dostępny jest wyłącznie w Japonii. Konsola te posiadają oznaczenie SCPH-36000 lub SCPH-36002.

V9/V10

Konsole te nie posiadają, jak V4, w swojej obudowie, symbolu z ostrzeżeniem (CAUTION) Risk of electric shock, do niedługo, Konsola nie ma też w swojej obudowie Bay struktury, która w nowszych modelach została usunięta. Jest na wysokości symbolu "CE", nadrukowanego na naklejce z tyłu konsoli.

V10 - w przypadku konsoli PAL są to modele SCPH-50002, SCPH-50003 oraz SCPH-50004, w których przy symbolu modelu, w jego prawym dolnym rogu umieszczono jest mała litera "R". V10 posiadają player DVD w wersji 3.02 oraz płytę główną o symbolu GH-025 lub 027. W przypadku konsoli NTSC (USA) V10 to PS2 4-in-1 o symbolu SCPH-50001 lub SCPH-50010 z Data Code 3D.

W pierwszej serii konsol V9/V10 montowano wadliwy moduł lasera. Element ten posiadał połączenie nie elektronicznego cewki, służące do ustabilizacji prądu (słabości). W wadliwych modelach cewki te miały różną konstrukcję (zawieszony w nich zwichnięty), w wyniku czego przegrzewały, a w konsekwencji nawet spalania ulegał układ sterujący ich pracą. Konieczne w tej sytuacji stało się wyeliminowanie tego wadliwego elementu, ale nie całego modułu lasera. Problem ten wyeliminowano odczytując w przypadku niepoprawnie działającego, z jego wnętrza modułu chipu używającego się naładować. Od pewnego czasu podłączono moduły chipu stosując się prostą metodę zmniejszającą awaryjność tych konsol. Połączenie one na podłączeniu, a następnie podłączeniu do -V9 V7-44 nogi układu LA2035.

V11/V12

Konsole te mają podobne oznaczenia, do V10, player DVD to w ich przypadku 3.02 lub nowszy, płytę główną zaś ma symbol GH-028. Cechą charakterystyczną tych modeli jest inny moduł lasera (patrz: foto). Rozpoznać go można po następującej konstrukcji [klik]



- GRY I AKCESORIA DO PLAYSTATION 2
- PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU NA PS2
- CZAS DOSTAWY ZAMÓWIIONEJ GRY DO 48h
- STAŁY KOSZT PRZESYŁKI 8,- zł
- NA WSZYSTKIE GRY DAJEMY 100% GWARANCJĘ
- UŻYWANE GRY NA 30 JUŻ OD 50,- zł
- SKŁEP POLECANY PRZEZ PSX.NET.PL

... i to NA MAX!

WYPRZYST ul. Redna 48/1 48-372 OPOLSKA tel. (0-71) 456-60-64 lub 0603-07-08 www.na-max.com.pl

Konsole w sieci

Krótki poradnik, czyli: co, jak i za ile...



PlayStation 2
■ NETWORK ADAPTER ■

O wyposażeniu rozgrywki on-line przy wykorzystaniu PS2 mówić się w SONY bardzo dużo i bardzo długo. Mówić, w praktyce jednak aparaty gier trawione w gąsiorze nie mają marginesu. Choć omerło się tyle, że można bez przesady grać przez Internet na PS2. Niestety, nie zmienia się podziałka SONY

CO POTRZEBUJESZ: Oprócz samej konsoli, konieczny jest zakup Network Adaptor, czyli innego słowem żądzi sieciowej do PS2. Koszt takiego urządzenia w krajach UE to obecnie równowartość 30 funtów brytyjskich (ok. 130 zł). Niestety po dół trzech NA nie znalazł się w oficjalnej sprzedaży w Polsce (zwy czystnie niepowtarzalnych dostawców nie był w tym mie 2005), w związku z czym posiłkować się trzeba Internetem (albo go - koszt niecałkowicie 200 zł lub ekwiwalent z ofert nowych "Importów"). Na daj się nabrać na zakup czysznego NA. Każde nowe urządzenie zawiera specjalny numer potrzeby do zaopiniowania się do tw. Central Station. Z kolei wykupując nowego gier (wszystko firmowane przez SONY) wymaga zakupienia się do Central Station, aby wykonać mój pobór i przek. Internet zagran. Nie opiera się o Internet, w co chwilę kupować amerykańskiego NA - do tego numer potrzeby do Internetu na CD w sieci w ogóle nie działają (w USA ten system nie funkcjonuje). Inny sposób: tylko kupować NA. Nigdy nie było. Nadgrubo, bo już od 1 listopada, innym wyświtem będzie zakup nowego modelu konsoli PS2 (SCPH-70000 CB, nazywano PS2w), który karty sieciowej nie od razu ubiudowa - na standardowym wyposażeniu

Minimalne przepływowość łącza, tak by bez większych przeszkód grać na PS2 przez globalną Sieć, to 128 kbps (z takim nie działa). Z powodzeniem można to więc wykorzystać np. na dużych wężu Nostrady. Oczywiście jest, iż im szybciej łącze, tym większy będzie komfort zabawy. Opcjonalnie i naprawdę wygodnie wydaje się być posiadanie szybszego łącza o przepływowości 512 kbps. W kwestii dobrego modemu (zakupować najlepiej, skupiając w oparciu o standard USB (np. firmy Sagem) nie posiadający do niego bezprzewodny kabelek - trzeba się bawić w instalowanie w karty sieciowej w komputerze, za pomocą dedyko- izacyjnego dedyko kabelek). Kładąc się na nie, należy dobrać modem alternatywny modemu podpiąć konsolę bezpośrednio do niego

JAK TO DZIAŁA: Problem z połączeniem w grę można nie być w ogóle, ale może też być i tak bez kł. Wszelkie zalety (zawieszanie danej sieć, zmniejszenie poczołowych zagrożeń w tym lamada (Internet, adresy MAC, IP, DNS), jak również - co jest powszechnie na PS2 - zabawy sieciowej) przypada. Oczywiście z tym ostatnim zarządy, bo zabawy on-line na PS2 na pewno nie wymaga wiedzy na poziomie dobrego technika, z instalacją i poprawną konfiguracją powinno się zająć, czy później każdy będzie rozgrywał i zwyciężał i przegrał

NAJLEPSZE GRY: Bez cienia wątpliwości absolutnym numerem jeden jest SOCOM II (U.S. NAVY SEALs) Główny klimat, porównanie amerykańskiej Graczy z całego świata, dobrane nowelowa seria. W dalsze kolejności można mówić o NFS: UNDERGROUND, czy EVERETTOUT (Ten ostatni to jak nie nasze jedyną grę on-line na PS2, za którą trzeba było (niezwyczajnie ok. 15 euro, niecałe 70 zł). Wkrótce drugą będzie FFXIV (Innowa o wierzchni PAŁ, bo USA to niecała baka i dużo lepiej rozgrywać Internetu sieciowe). Warto nadmienić, że o ile nie pociągają doświadczenia wyświeśle kłopot, tak tenże serwisu posiadają zabezpieczenie ONAL i w przypadku wykrycia nielegalnego oprogramowania nie pozwolą się załadować. Jeśli chcesz powiedzieć, rozgrywać grę w czasie rzeczywistym, konieczny będzie internetowy kabel (kablek, mikrofon). Sprzet ten dostarczył jest do planowej ciekawo gry SOCOM, ewentualnie może być dodatkowo (nie na SOCOM, jest ten z Logitech, w ośmiu 100-150 zł). Niestety nie wszystkie gry on-line korzystają z dobrodziejstwa Headsetu, choć w większości producenta ma on choć jedną wtyczkę (jawną)



Xbox LIVE
■ XBOX LIVE / XBOX CONNECT

Rozgrywka sieciowa na Xboxie to zabawa o klasę wyższą niż na PS2, co zazwyczaj trzeba wyróżniać. Serwisu Xbox Live (XL) stworzony byłby profesjonalnie w każdym celu i Del Gates nie zapłacił za to słowa ani centa. Zdecy- Jeśli mówimy już o pieniądzu - wydawcy zryła niepięknie, że MICROSOFT przeznaczył na uruchomienie oraz obsługę i rozwój serwisu XL około miliona \$ Cożył temu stworzył profesjonalną, zamkniętą sieć serwerów, ściśle ze sobą współpracującą, łączącą konsolki zstanie większe możliwości niż komunikacyjny system SONY



CO POTRZEBUJESZ: W przeciwieństwie do PS2, nie musisz kupować karty sieciowej, ponieważ to jest od razu firmowo zamontowana w konsoli. Potrzebujesz za to tzw. Starter Kila, czyli zestawu, w którego skład wchodzi headset (uzupełnienie do komunikacji głosowej - mikrofon oraz słuchawki), płytę ze specjalnymi wersjami demo gier (MOTGP, WHOWE, MECHASAU) oraz przede wszystkim kart subskrypcji Xbox Live. Pod specjalną okładką znajduje się oia z nazw, który należy wpisać podać na rejestrację w systemie. A w tym celu należy posiadać karty kredytowe. Konieczne są także: Visa, MasterCard oraz American Express (podpisując więc nieposiadających karty płatniczej typu Maestro czy Visa Electron). W chwili obecnej Starter Kil kosztuje w krajach UE równowartość niecałkowicie 40 funtów brytyjskich (ok. 200 zł). Gorzej z zakupem w Polsce (oczywiście brak oficjalnej sprzedaży - przeglądając aliego pliku

natknęliśmy się na uwadę oficjalną. Trzeba szukać po sklepach rodzimych "importerów", ewentualnie natyć gdzieś za granicą. Niebawem niebawem można na promocyjne kody (np. kupon dołączone do gier), pozwalające na wyrobienie XL przez 2 miesiące

Bez dwóch zdań Xbox Live ma nieco większe wymagania, jeśli chodzi o przepływowość łącza. O ile przy predko 128 kbps nie PS2 da się grać, czyje w wykorzystaniu Xboxu jest to już dość problematyczne. W tym przypadku na konsolę MICROSOFT "u" są nęży bardziej rozbudowane i większe liczbą Onezy, po drugiej stronie komunikacji głosowej na duzo wyższym poziomie (mówi można mówić za sobą jednocześnie nawet kilkadziesiąt osób, podłączonych na PS2 gły jedna mowa, reszta cicha, a tak nie wszystkie gry obsługują headset). Do zabawy w wykorzystaniu XL zaliczamy 512 kbps. Alternatywnie da XL jest jeszcze program XboxConnect (niezależnie od PC, a ten i tobie polyczny z Xboxem). To bardzo ciekawy alternatywny, darmowy program, który umożliwia zabawę on-line bez konieczności posiadania subskrypcji na serwisu M. Oczywiście wszystkie gry z opcją opcja LINK. To właśnie dzięki temu powstała np. scena HALO, zdecydowanie największą sieć chodzi o granie on-line na konsolach (dość kłopotliwe - różny jest go typ ewentualnie bae SOCOM II, w przypadku NPS (dość kłopotliwy, niełatwy przy próbie uruchomienia "grania" na serwisach XL, natydm zmianę zainstalowany zestaw dysk

JAK TO DZIAŁA: Instalacja jest. Zainstalowa struktura serwerów, wszystko w pełni zdalnym i zainstalowane, rozdzielone i bae (rozczłonkowane Onezy połączonych w Gierach), aby przyciąć, zainstalowane połączonych gier - właśnie tak powinna wyglądać rozgrywka on-line na konsoli. Nie ma większych problemów z wykryciem połączenia w większość przypadków (przy proces odbywa się bez większych trudności) natomiast z strony użytkownika. Ustawisz wszystko na "Auto" - i idzie

NAJLEPSZE GRY: Gier jest dość mało, a ich liczba systematycznie rośnie. MICROSOFT o go prosto zabiega o to, by zwiększyć produkcję podobnych (opierając się na ich sukcesach) i w końcu dojdzie do sytuacji, że użytkownik (użytkownik). Trudno mówić o najlepszych (kwestia gustu), natomiast można wspomnieć o tych najbardziej na serwisach XL ogólnymi MOTGP (14), COUNTER STRIKE, RAINBOW SIX 3, PROJECT GOTHAM RACING 2, SPLITTER CELL, RANDORA TOMMORROW, 2D SPIN - a ostatnio np. SURTOUT 2. Zdecydowanie najnowszym i jedynym nowym produktem w tym gatunku jest HALO 2. W tym grze zgodnie zrodziła się jedna z najlepszych rozgrywek on-line (2x). Dobrez amocjów buduje PRVO EVOLUTION SOCOM II, które w wersji na Xboxa opole gry przez Internet dostanie w formie ekskluzy (jawną)



GameCube
■ BROADBAND ADAPTER
■ MODEM
■ LAN (WARP PIPE)

Jedną z rzeczy, że SONY traktuje rozgrywkę on-line niegranicznie, to ten sam jawni słów tryby, by ograć (pozwolenie NATE-DO, W planach firmy nie ma obecnie ani jednego strefie sieciowego projektu. W zasadzie jedynym rozciąganiem jest z systemem wykorzystanie z opcją LAN, która obsługuje na dzień dzisiejszy kilka gier przeznaczonych na "konsolę"

CO POTRZEBUJESZ: Specjalny model Broadband Adapter (BB4) lub model modemy (wygląd identyczny), w zależności czy dysponujesz łączem stałym, czy zamierzasz podłączyć się pod łącze telefoniczne (przezbyć będzie sieć). Jedynym grami strefie on-line na GC są - wydane przez SEGA - PHANTASY STAR ONLINE: EPIQUE i A 2 oraz PHANTASY STAR ONLINE: EPIQUE REVOL-

LUTION: Pierwsze 30 dni zabawy na serwisach merzy darmowe, później jednak trzonu podlegają nępczym abonament w wysokości 9,99 funta lub 9,99 euro (ok. 37 zł). Dwa tygodnie to mało, nieprawd? Nie sądzicie, że istnieje jeszcze darmowe usługi na nity Xboxowego i PC-owego - Wap. Pły, niezwyczajnie - wykorzystującą dobrodziejstwo w grze LAN. W tym grze jest sprzet i kody PC. To właśnie na nim istnieje zamknięty program Warp Pipe (po dostaniu kodów w PS2) włąz dostępną jest (0,5)

JAK TO DZIAŁA: Kłopotliwie, wręcz tragicznie. Największy problem - przepływowość łącza. Wymusza to zmiany programu Warp Pipe w niestandardowych wyłączeniach podłącz przoczo- włość łącza na poziomie 128 kbps, ale w praktyce gracie w Polsce na łączu czterokrotnie szybszym można przypominie kilka-cho (nie mówiąc o wyłączeniu w kilku słabach nie sekundę). Graczy z Polskę jest praktycznie zero, ale trudno się domyślić. Stabsz dostępną DGA, która podobnie przenosiła danych (ograniczone tryb), zero zainteresowanie Internetu on-line za strony Big M

NAJLEPSZE GRY: Trudno mówić o najlepszych, skoro produkuje z trybem LAN na GC można podłączyć na palcach jednej ręki. Coś tylko możemy za to 1000. AUCALANCE, MARIO KART, DOLBY DIGITAL, KIRBY AIR RIDE, Zengrowienie z 2D SPIN LAN w FX-ZERO GC, natomiast premiera 2004 FOK 2 została przegrana przez przyszy rok. Trudno zatem oczekiwać, by jednokrotnie popularniejszą tego typu zabawy sieciowej na GC/GC miały mieć miejsce (jawną)

Tipsy & Triki



Tipsy & triki to nie tylko pomoc dla zdesperowanych Graczy i rarytas dla konsolowych "dziaków", ale także możliwość obejrzenia na własne oczy bonusów, których podane "normalne" zabawy nigdy nie byłyby w stanie zdobyć. Może więc jednak warto to czasem zajrzeć? Przed Wami kolejna porcja gorących, jakże wybuchowych TNT i pamiętajcie - co złego, to nie jęć. No jęć! (JaLY)

► 007: Everything or Nothing [GC]

Po zdobyciu odpowiedniej ilości płyt (podaje w newsach), podczas gry w trybie single-player wcinaj pażę i wklej jedną z poniższych kombinacji:

- X, A, A, X, Y - Golden Gun (1 płyta)
- X, A, B, Y - ulepszona broń pojazdów (3 płyty)
- X, R, D, A, X - ulepszona bateria (5 płyt)
- X, X, A, X, Y - podwójna amunicja (7 płyt)
- X, Y, B, X - podwójne obciążenie (3 płyty)
- X, X, Y, B - full amunicji (11 płyt)
- X, A, Y, B - pełniejsza (13 płyt)
- X, Y, A, X - pełna bateria (15 płyt)
- X, Y, A, A, X - wszystkie bronie (17 płyt)
- X, R, B, Y - niekończąca się moc baterii (19 płyt)
- X, A, B, A, X - niekończąca się ilość amunicji (23 płyty)
- X, B, Y, A, Y - tryb slow-motion podczas jazdy (25 płyt)
- X, B, B, X, A - Platinum Gun (27 płyt)

► 007: Everything or Nothing [PS2]

Po zdobyciu odpowiedniej ilości płyt (podaje w newsach), podczas gry w trybie single-player wcinaj pażę i wklej jedną z poniższych kombinacji:

- ● ● ● ● - Golden Gun (1 płyta)
- ● ● ● ● - ulepszona broń pojazdów (3 płyty)
- ● ● ● ● - ulepszona bateria (5 płyt)
- ● ● ● ● - podwójna amunicja (7 płyt)
- ● ● ● ● - podwójne obciążenie (3 płyty)
- ● ● ● ● - full amunicji (11 płyt)
- ● ● ● ● - pełniejsza (13 płyt)
- ● ● ● ● - pełna bateria (15 płyt)
- ● ● ● ● - wszystkie bronie (17 płyt)
- ● ● ● ● - niekończąca się moc baterii (19 płyt)
- ● ● ● ● - niekończąca się ilość amunicji (23 płyty)
- ● ● ● ● - tryb slow-motion podczas jazdy (25 płyt)
- ● ● ● ● - Platinum Gun (27 płyt)

► 007: Everything or Nothing [Xbox]

Po zdobyciu odpowiedniej ilości płyt (podaje w newsach), podczas gry w trybie single-player wcinaj pażę i wklej jedną z poniższych kombinacji:

- Y, A, B, Y - Golden Gun (1 płyta)
- Y, A, B, Y - ulepszona broń pojazdów (3 płyty)
- Y, X, A, B - ulepszona bateria (5 płyt)
- Y, A, B, Y - podwójna amunicja (7 płyt)
- Y, Y, X, B - podwójne obciążenie (3 płyty)
- Y, D, X, X - full amunicji (11 płyt)
- Y, A, Y, X - pełniejsza (13 płyt)
- Y, Y, A, B - pełna bateria (15 płyt)
- Y, A, B, Y - wszystkie bronie (17 płyt)
- Y, X, R, X - niekończąca się moc baterii (19 płyt)
- Y, A, X, Y - niekończąca się ilość amunicji (23 płyty)
- Y, Y, A, Y - tryb slow-motion podczas jazdy (25 płyt)
- Y, X, B, A - Platinum Gun (27 płyt)

► Aliens [PS2]

Wybór poziomu:

Po skończeniu gry, na ekranie z wyborem nowej gry wcinaj L1+R1.

► Armed and Dangerous [Xbox]

Kody do wklepnięcia na ekranie z kodami:

- A, L, L, Black, B, White, L - niekończąca ilość amunicji
- A, Y, A, Y, Black, R, A, Y - wszystkie pistolety
- Black, R, A, R, R, L, Black - pełny magazynek amunicji
- L, Black, B, White, White, B, Black, L - wszelkie głowy
- R, White, X, L, White, R, R, Y - wszelkie noże
- R, White, Y, A, L, B, White, X - wszelkie buty
- X, R, A, Y, Black, B, A, R - pełna zdrowie
- X, X, X, R, A, L, L, Y - nieśmiertelność
- Y, A, B, B, A, R, White, White - Tippy Turvy
- Y, A, B, X, B, A, L - God Mode
- Y, White, Black, L, A, R, R, Y - wybór poziomu

► Ark Fetus [Xbox]

Upewnij się, że opcja "Arcade Mode" jest wyłączona. Teraz wcinaj X aby rużnić kod, a następnie "enter" jedną z poniższych kombinacji:

- Mega, Rhaz, Mega, Rhaz, Mega, Rhaz - tryb wielkich głów
- Spacium, Aarn, Mega, Spacium, Aarn, Mega - ogólny kł
- Mega, Mega, Mega, Mega, Mega, Vlan - poziom na L10, 30 stat punktów i 200 skill points
- NH, NH, NH, NH, NH, Vlan - poziom na L10, 30 stat punktów i 200 skill points
- Mega, Aarn, Rhaz, Rhaz, Rhaz, Rhaz - Power armor
- NH, Rhaz, Aarn, NH, Rhaz, Aarn - pokazuje mapę
- Mega, Mega, Mega, Mega, Mega, Kaom - niekończąca się HP
- Mega, Tera, Mega, Tera - kolizja ze ścianami wyłączone

► Baldur's Gate: Dark Alliance II [PS2]

Podczas gry wcinaj jedną z poniższych kombinacji:

- przycisk L1-R1+A+B-X i wcinaj START - możliwość przekalkulowania poziomów
- przycisk L1-R1+A+B-X i wcinaj L2 - 10 level, 45 punktów umiejętności i \$500,000

► Baldur's Gate: Dark Alliance II [Xbox]

Podczas gry wcinaj jedną z poniższych kombinacji:

- przycisk L1-R1+A+B-X i wcinaj START - możliwość przekalkulowania poziomów i włączania nieśmiertelności
- przycisk L1-R1+A+B-X i wcinaj WHITE - 10 level, 45 punktów umiejętności i \$500,000

► Champions of Mareth

Index of EverQuest [PS2]

Tuż po rozpoczęciu gry, gdy Thago pojawi się na ekranie L1, wcinaj równocześnie przyciski L1+R2+A+R3, a pojawi się zyska L20 i powoła zostanie wynagrodzone na 900 skill points. Uważaj, kontroluj swoje ręce po rozpoczęciu gry, gdyż niszczą potrafią L1 i L2.

► Carvets [PS2, Xbox]

Wszystkie samochody i tiry:

W głównym menu kliknij w "Change Name" i rżko zmień nazwę pojazdu. XDPENSEZ.

► Dead Man's Hand [Xbox]

Dodatkowe amunicji:

W głównym menu podbicić "New Game" i wcinaj L1+R.

► Fight Night 2004 [PS2, Xbox]

Wszystkie menu wyko:

W głównym menu podbicić "My Corner", a następnie wcinaj to kombinację: ● ● ● ● ●. Jeśli zrobisz to prawidłowo, powinieliśmy uzyskać dostęp do pewnych dodatkowych kombinacji.

Tryb wielkich głów:



W głównym menu podbicić "Play Now", a następnie wcinaj to kombinację: ● ● ● ● ●. Jeśli zrobisz to prawidłowo, powinieliśmy uzyskać dostęp do pewnych dodatkowych kombinacji.

Alternatywnie, w głównym menu wcinaj ● ● ● ● ●.

Mail bonusowy:



zrobisz to prawidłowo, powinieliśmy uzyskać dostęp do pewnych dodatkowych kombinacji. Alternatywnie, w głównym menu wcinaj ● ● ● ● ●.

Wcinaj jako Big Tiger:



jako Big Tiger wcinaj podłogę. Jeśli zrobisz to prawidłowo, powinieliśmy uzyskać dostęp do pewnych dodatkowych kombinacji.

► Fugitive Hunter: War on Terror [PS2]

Chest menu:

Na ekranie tytułowym wcinaj te kombinacje: ● ● ● ● ● ● ● ●. Użyteczny chwilek, który pozwoli Ci odkryć tajemnice spagatnego menu, w którym możesz włączyć nieśmiertelność, niekończącą ilość amunicji, udobnieć wszystkich przeciwników oraz broń!

Wszystkie Osma Bin Laden: Grupa w pierwszym mie (Afghanistan-Pakistan Border) wcinaj START i wcinaj to kombinację: ● ● ● ● ● ● ● ● (w ten sposób europejskiej to kombinacji inwazy na kolos wcinaj R2). Jeśli zrobisz to poprawnie, powinieliśmy uzyskać dostęp do pewnych dodatkowych kombinacji. Od tej pory menu wcinaj co zostały powołane będzie wyglądać jak Osma Bin Laden. Jedną jego twarz nie będzie on się kłóć, możemy od zwykłych przeciwników i tym bardziej nie są żadnymi bossami.

► Full Spectrum Warrior [Xbox]

W opóźnieniu do ekranu z kodami wcinaj jedną z poniższych kombinacji, a następnie wcinaj nową jedną z poniższych kombinacji:

MERCENARIES - niekończąca się amunicja (nie dotyczy graczy)

HACKWREST - tryb wielkich głów

HAPPYFUTURISTLE - ciężki trening armii

SWEDISHARMY - tryb "Authentic"

Future Tactics: The Uprising [GC]

Podczas gry wcinaj jedną z poniższych kombinacji:

- ● ● ● ● ● ● ● - tryb wielkich głów
- ● ● ● ● ● ● ● - tryb Disco
- ● ● ● ● ● ● ● - ścieżka grawitacji
- ● ● ● ● ● ● ● - niekończąca się liczba rżów

► Future Tactics: The Uprising [PS2]

Na ekranie z wyborem gry wcinaj "Story"

L1+R1, R1, R2, L1, L1, R2 - przekalkulowanie poziomów

Podczas gry wcinaj jedną z poniższych kombinacji:

- ● ● ● ● ● ● ● - tryb wielkich głów
- ● ● ● ● ● ● ● - tryb Disco
- ● ● ● ● ● ● ● - ścieżka grawitacji
- ● ● ● ● ● ● ● - niekończąca się liczba rżów

► Future Tactics: The Uprising [Xbox]

Na ekranie z wyborem gry wcinaj "Story"

wcinaj

L1, X, R, R, Black, X, L, R, Black - przekalkulowanie poziomów

Podczas gry wcinaj jedną z poniższych kombinacji:

- ● ● ● ● ● ● ● - tryb wielkich głów
- ● ● ● ● ● ● ● - tryb Disco
- ● ● ● ● ● ● ● - ścieżka grawitacji
- ● ● ● ● ● ● ● - niekończąca się liczba rżów

► Hitman: Contracts [PS2]

Wybór poziomu:



W głównym menu wcinaj to kombinację: ● ● ● ● ●.

Ukończenie poziomu z misją "Silent Assassin" Podczas gry wcinaj to kombinację: R2, L2, ● ● ● ● ●.

► Hitman: Contracts [Xbox]

Wybór poziomu:

W głównym menu wcinaj to kombinację: X, Y, B, ● ● ● ● ●, L, R.

Ukończenie poziomu z misją "Silent Assassin"

Podczas gry wcinaj to kombinację: R1, L, ● ● ● ● ●, wcinaj lewy analog, B, A, R, L.

► Hitman [PS2]

God Mode:

Po skończeniu gry na poziomie "Fetus", wcinaj na ekranie tytułowym to kombinację: ● ● ● ● ● ● ● ●, R2, ● ● ● ● ●.

► Hitman [PS2]

God Mode:

Po skończeniu gry na poziomie "Fetus", wcinaj na ekranie tytułowym to kombinację: ● ● ● ● ● ● ● ●, R2, ● ● ● ● ●.

► Hitman [PS2]

God Mode:

Po skończeniu gry na poziomie "Fetus", wcinaj na ekranie tytułowym to kombinację: ● ● ● ● ● ● ● ●, R2, ● ● ● ● ●.

► Hitman [PS2]

God Mode:

Po skończeniu gry na poziomie "Fetus", wcinaj na ekranie tytułowym to kombinację: ● ● ● ● ● ● ● ●, R2, ● ● ● ● ●.

hacking konsolowy

GRAND THEFT AUTO

komputerowe fury.

Przebieg:

1. Xbox połączony z PC (FTP).
2. Oryginalna wersja GTA:VC uruchomiona z dysku konsoli.
3. Wywołanie narzędzia: MAG TOOL, TXD WORKSHOP.

Kiedy z klasą chcieli zobaczyć w GTA3 lub GTA:VC swoje ulubione wózki. Jak po wcześniejszym wspomnieniu – jest to możliwe, nie należy to także do zadań specjalnie trudnych, wymaga jednak dostępu do sieci oraz wymienionych wcześniej narzędzi wydanych, (za pomocą których umieszczamy w grze modele nowych pojazdów). Najwięcej trudności przysparza jest podział modyfikacji zarchiwu GTA3 lub GTA:VC – w obu przypadkach wszystkie czynności wykonywane w taki sam sposób, postępując się tymi samymi narzędziami i opierając na tych samych plikach (jak, znajdujących się w tych samych katalogach). Różne dane narzędzia oraz pojazdy znajdują bez problemu w internecie, na przykładzie o modyfikacji pojazdów wersji GTA:VC wstrach. Po wykonaniu koniecznego pojazdu wystarczy skopiować z niego archiwum, w którym znajdują się pliki z modelem oraz jego deklarację (zawieszając ją w archiwum z pojazdem znajduje się wpis: ilość plików, interesując nas jednak tylko dwa – to z rozszerzeniem .tdf oraz .dff). Należy mieć na uwadze, że nie dodajemy nowych pojazdów lecz zamieniamy je istniejącymi z tymi istniejącymi – należy więc wcześniej zastanowić się, który z dostępnych w grze pojazdów zamienimy na własny, konkretny wózek. Jest to w tym zakresie, w przypadku modyfikacji konieczna jest zmiana nazwy obu znajdujących się w archiwum z nowym autem plików (.tdf oraz .dff) na nazwę auta, które mamy zamiar zamienić. Jeśli więc zamieniamy nowo zdobytą Suprę zamieniamy miejscami z Benzem, konieczna jest zmiana nazwy odpowiednich plików z Supra na benzene.tdf oraz benzene.dff. Następnie kopiujemy, jak należy zrobić przy skopiowaniu na HD PC-ów plików, w których przechowywane są informacje o wszystkich modelach pojazdów zawartych w grze. Łączymy się więc z Xboxem za pomocą naszego dedykowanego FTP po czym transferujemy na PC pliki: gta3.dff oraz gta3.tdf – znajdujące się w katalogu 'models' (identyczny katalog znajduje się zarówno w GTA3 jak i GTA:VC).

Kolejnym krokiem jest odpowiednie przygotowanie tekstu nowego auta, tzn. "zapisać" na Xboxa. Do tego celu wykorzystujemy program TXD WORKSHOP, w którym obowiązkowo zapiszemy w



automatycznie załadowane, co może zająć od kilkunastu sekund do kilku minut. Teraz wystarczy ponownie przebiegnąć: gta3.dff i gta3.tdf do odpowiedniego folderu (models) na dysku konsoli (należy użyć oryginalnego pliku, Ostatnią czynnością, jaką należy dokonać po załadowaniu (i zmianie zawartości archiwum gta3.dff) jest usunięcie znajdującego się w katalogu głównym gry pliku 'GTA3_CAR_Final' lub 'GTA:VC_CAR_Final' (plik te tworzone są odpowiednio przez GTA3, oraz GTA:VC – podczas koniecznego uruchomienia gry, stały konieczność ich usunięcia po każdorazowej podmianie pojazdów bądź tekstur). Na koniec dodajemy, iż podmiana w ten sposób można nie tylko samochodów, lecz także motocykli, czego używamy. Pamiętajmy, iż należy z dwóch zasobów zmodyfikowane modele tak często skłaniać się za zmianę większej ilości pojazdów co może posłużyć za sobą, zwiększenia animacji (w przypadku pojawienia się kilku takich aut na ekranie, nie wolno także zapomnieć o tym, iż nie wszystkie modele i dodatki z PC zadziałają poprawnie na konsoli.

PROJECT GOTHAM RACING 2

zmiana parametrów technicznych pojazdów.

Przebieg:

1. Xbox połączony z PC (FTP).
2. Oryginalna wersja PGR2 uruchomiona z dysku konsoli.

Dane techniczne poszczególnych aut, ich osiągi oraz ustawienie nowych wózków podmianowych przechowywane są w niezależnych plikach konfiguracyjnych (.ini – wewnątrz dla każdego z aut). Wspomniane pliki znajdują się w katalogu 'CarDynamic' i ich zawartość zmieniamy za pomocą dedykowanego edytora tekstowego. Edycja plików można wszystkie istotne parametry, niekiedy wpisać na osiagi pojazdów. Można skorygować system kontroli trakcji, całkowicie zmienić geometrię oraz charakterystyki pracy zawieszki, przyspieszyć zwrot skrętny biegu, zmienić parametry pracy silnika i turbopomp oraz nawet ustawić przeniesienie napędu. Nie trzeba jednak wcale ograniczać się do precyzyjnego zdefiniowania poszczególnych parametrów – można limitować potęgę wzrostu taktów, BOOST! Przyspieszenie od 0 do 100km/h na poziomie 3 sekund? A może zwiększyć wózków z hipermotorem? Można także eksperymentować, w wierszach zacząć podaje ustawienia dla Bystrejs, którego ustawienia zostały już podane na doświadczenia i "własne", i tak dalej wybierając się w powrocie. Edytujemy pliki: BystrejsGTR.vti i zamykamy: tylko podane parametry (niektóre być zmian). Za względu na ograniczoną ilość miejsca zmazany jestem podam ustawienie w całej następnej konsoli: CarGTR.vti = 0.37, CarGTR.vti = 0.48, gGrpCste = 0.36, transverseGrpCste = 1.08, forwardGrpCste = 1.12, forwardGrpCste2 = 1.07, backwardGrpCste = 1.1, frontGrpCste = 0.85, rearGrpCste = 0.85, frontTransverseGrpCste = 1.02, rearTransverseGrpCste = 1.02, transverseTyreCste = 0.28, transverseTyreCste2 = 0.28, downForce = 0, downForce2 = 0, constantDownForce = 0, maxBoost = 5, boostPFR = 3300;



torqueCurve0 = 5, torqueCurve1 = 5.1;
torqueCurve0 = 5.3, torqueCurve1 = 5.4;
torqueCurve0 = 5.6, torqueCurve1 = 5.8;
torqueCurve0 = 5.7, torqueCurve1 = 5.9;
torqueCurve0 = 5.7, torqueCurve1 = 5.9;
torqueCurve10 = 4, clutchDelay = 0.2; mass = 1000, wheelType = 0, diskTorque = 1500.0;
fuelFlow = 2.3, gearRatio0 = 3.82;
gearRatio1 = 2.71, gearRatio2 = 2.2;
gearRatio3 = 1.6; gearRatio4 = 1.52;
gearRatio5 = 1.23, gearRatio6 = 1.17;
gearRatio7 = 0.95, gearRatio8 = 0.7;

RICHARD BURNS RALLY

wyświetlenie gry konsoli.

Przebieg:

1. Xbox połączony z PC (FTP).
2. Wersja RBR wydana na PC.
3. Oryginalna wersja RBR (Xbox) uruchomiona z dysku konsoli.

By zaktualizować konsolową wersję RBR, wystarczy skopiować plik z polskim tłumaczeniem zawarty w - uwagi - angielskiej wersji gry, wydanej niedawno na PC. Należy odróżnić w oryginalnym katalogu gry (na HD PC) plik: gtr_innig.rtf z odpowiednio go w dowolnym edytorze (Notepad, 7-zip).



Następnie wypakować z archiwum plik 'btrnig.prf' po czym zmienić jego nazwę na 'btrnig.prf' i skopiować na dysk twardy konsoli, do folderu wstępującego się w głównym katalogu gry (jaką wcześniej kopie bezpośrednio z oryginalnej wersji modyfikowanego pliku). Tłumaczenie ma jedną "wadę" – wykorzystuje polską czcionkę, której w wersji konsolowej oczywiście nie ma, zamiast "ogólnego" menu więc punkt pola.

To wszystko w "podzielnym" hacking'u – po wykonaniu wszystkich zmian, zaktualizuj modyfikowane gry zapisane do PE. W najbliższym numerze... niepodzielnika... [kontynuacja]



archiwum z nowym autem plik z rozszerzeniem .tdf. Teraz w grze, do czasu zakończenia programu wybieramy z rozprawy listę pojazdów VC:XB3D, po czym we właściwościach [Właściwości] każdego z elementów obiektu ustawiamy składowy kompilacji (kompilacja) i listę w trakcie kompilowania wygenerowany zostanie komunikat o błędach oraz to, iż sukces do końca koniecznego modelu (nie dawał dodatkowy) i nie da się zimplementować. Po poprawieniu składowego modelu należy oczywiście zapisać plik (Save TXD). Teraz przejdźmy już tylko umieszczać oba pliki (modelu pojazdu, oraz przygotowany przed chwilą plik z teksturami) w przetworzonym wcześniej z Xbox archiwum. Do tego celu potrzebny nam drugi program: MAG TOOL. Otwieramy w nim odpowiedni archiwum (główny) po czym – za pomocą opisu 'Find' (CTRL + F) – odnajdujemy podział archiwum (czyli w naszym przypadku: Benzene) i umieszczamy go z archiwum, łącząc z teksturami – klawiszami wciśniętymi plik benzene.tdf oraz benzene.dff. Następnie, za pośrednictwem znajdującego się w menu Commands polecenia Add, dodajemy nasz nowy pojazd (wskazując kolejno przygotowane wcześniej pliki .tdf oraz .dff). Po dodaniu każdego z plików archiwum zostanie

GAME PARK

czyli mini-recenzje Czytelników



Pomysłując niewielką, dość recepcyjną, jako podwalinę (pieniestę) podprawy się POD TEKSTEM, a nie na kopercie lub w msłu, bo są takie aniołom), wczaj się z Was nie pomyśleć do końca tej rubryki. Nie chodzi tu bowiem o założenie grzy, w tymczasem swoje opinie zyskiwać swoich recepcji w PSX ME. Inny słowy, jeśli Wasze pokręcają się z naszym, nie ma się do Gamemaster. Dlatego też tekstów odpada przy pierwszeństwie pomnożo tak, że mierzby z Was nie przywrócić polim. Nie pomyśleć, że POADNIK już za naszy. Grając w grzy, czytać PSX ME i pisać swoje opinie (niezależnie od grzy) lub listownie, z dopiskiem NIK - GAME PARK, Czekamy do ruder.



Nagrode - gre
Prince of Persia
tSoT na PS2 -
za najlepszy tekst
do gry
GamePark
otrzymuje od
Nas w tym
numerze
Soier



BURNOUT 3: TAKEDOWN

[illegible]

Ocena: 10 **z 10** **9+**

10 10 9 10

ocena walizki: tempo gry, grafika


oeste waika, tempo gry, grafika
a mury syna i syna (Hwy.)

PRO EVOLUTION SOCCER Pg. 10

[illegible]

Oscena: 6+ P. 9+

 7  7  7

 reale lubolu
 black

FREEDOM FIGHTERS

[illegible]

Ocena: 8+  8+

 7  8  6

 muzyka, główny bohater: Fryks, AI
 deweloper: wotki, braki/fabry: Tabara Kempinski

DOG'S LIFE

[illegible]

Ocena: 5  7

 5  5  5

 puszczanie bajów, "wzajemnie" kotowało
 waga nuda, słabe wyliczenie

VIEWTIFUL JOE

[illegible]

Opinia: 9- 7
9 9 7
nowe podzielenie do tematu, oprawa A/
za krotka [nieodczyt]

Czytaj!

Wzrostki "techniczne" tekstywnie nieść oceny jakościowej i oceny cząstkowej, oraz 4 gry. Długość ok. 1000-1300 znaków (brzocho bez tytułu i osłony).
Wymagana forma elektroniczna (mailowo - adres @pastorhome.pl, bądź za pośrednictwem poczty - ptyla/dyskietka).

Porządkując siłę, skupię się tylko na przedstawieniu sposobu przeobrażenia. Przecież Bieżący Ambler ma go przeobrazić, odróżnić kombinację z czarnymi, co nie jest wcale takim łatwym zadaniem (zwłaszcza kombinować). Harry, Ron i Hermiona w trakcie gdy będą nabywać nowe rzeczy i umiejętności, ale już nie przeobrażą się w stare i wykończą, jak przystało z tegoż rodzaju czarownic. Harry potrafił doświadczyć doświadczeń i wyleciał niedołączyć do szkoły, Hermiona może zostać się w wąskiej szafce, a Ron obchodzi się z nią, przepięknie i precyzyjnie ułożył w regałach z książkami.

Dzień I.
Mapa Huncwołów.

W przód, kaszkę, antenki, rzucając Fipendo (w poronienie, gdy będzie ciężarna). Pomóż! Ranoś! Przesunąć słynny, a za drzwi! pokonaj w polidynku bandy Millioys. Gdy pojawi się Demontor, dostaniesz Harango-collaję: się do poprzednich transów. W razie szaleńczego energizacji pomóż! Wzrost i lewa! prawo! W demontorze wstąpi do opozycji Polio Bion. Zjedź do sekoru, gdzie pogadają z Hermioną. Wyjdź na korytarz, a Ron nauczy Cię potęgować się czarem Expelliamus! Po trzningu idź na śpiętro, do Freda! George'a (do trzech przywołaj...)



2. **Opisujemy z kogoś... podziwiamy**
Exposition: Wzruszenie przebiega się na Rami i Harary! Icarus - analizując takie przeżycie. Jako Harary prezesem zarządza powstania po zniszczeniu podziemia w celu przywrócenia do tego świata. Wzruszenie przebiega z kogoś... podziwiamy. Harary prezesem zarządza powstania po zniszczeniu podziemia w celu przywrócenia do tego świata. Wzruszenie przebiega z kogoś... podziwiamy. Harary prezesem zarządza powstania po zniszczeniu podziemia w celu przywrócenia do tego świata.

Dzień 2.
Pierwszy dzień semestru.

[illegible][illegible]

Przebieg na lekcję eklektów. Wróć na Wielkie Schody



zjadł nasem dół. Wędził do sił wjeźdźcowie i udu-
sę w dół kolejnymi schodami (z prawej). Stał na
przebiegu doświadczeń. Po drodze zaskoczył
Harringa do Strapa'a. Zabawa z kółkami. Wy-
zawozili jedną z nich na tym celu musieli
przygotować się do przyjazdu w siodłach, po czym
druga bułki "poczęści" Harringa. Koniec dnia.

Dzień 3.
Neville i ghuł.

Idź na 5 piętro. Rozpraw się z Moskoyem i jego
włóczęgą. Idź dalej - po drodze będziesz musiał



rozpiewał się z szalonymi instrumentami
i potężną gniłą. Jako Pen sprzątał podłogę. Po
scenie rozbawiał zabawa, a w kątach
pomieszczenia podniecał kłójące czarodzieje. Słowny
musiał napisać opisać co najmniej Launce Oub, a
potem zadowolony z Ripando. Po walce podziwiał



Lumosiem kusi. Szczególnie obrot tak-
by był promień trafień w oko nad latarką
kół przed siebie, aż spotkał rozbola-
2 z pomocą Expelliarmus odciągnę go
stojący, najwyżej stojąc, bez przy nim
Gdy go zniechęca, użyj Lumosa na
uk. Zaskoczcie go! do powłok
Lumosiem w głąb, po czym
"zaprowadzi" go do obywateli pał
Tęsz wódc do astora Gryffindora
(zobacz papier), a po cut-scena
zakończ dzień

Dzień 4.
Mroczne
rzeczy
w lochach.

[illegible]

Dzień 5.
Carpe Retractum.

Idź do drzewy Hagelnd. Pogadaj z nim
czyim wsiadł na śliczne dąłdło słow
stwierdź się do polskijego na
pomocniczo słupe - tu z wędzicy
zajdłdł (wykorzystał przyrdek słu
do "stanoj" w powietrzu). Teraz
do drugiego punktu podłdsem.



Chłopaki wywlebili z łamie (Rory) w pobliże zaliczonych kółki grze w przysięg, zabierając skrupuła. Ostatni składnik udaj się na przeciwko karząc przysiężników. Wierze w pobliże składnie (poleć przysiężnik będzie szybciej). Hemmion udaj Gładzi na plany grze nasłouchać. Zdobnie go po ugaszeniu. Wierze do zamku i udaj się do pracowni (włochy). Po lekturze nastrój pętro na bieżąco z zaskakującymi

[illegible]

CHORY PORTIER STRIKES BACK

Que z Hanyu Podręczni w roli głównej wcielił się w rolę dobrego Własczaka tylko, by napisać konkursów na przyszłą sezonową szaradę, by jednym z trybów wielkiej komercyjnej maszyn obok książek, filmów i maszyni bzdurów. O dawno, trzecia odsłona wspaniałych przygód Hanyu i spółki okazała się najsmutniejszą, a przy tym grywalnym tytułem. Hanyu dowiedzieliśmy nie ma co się spodziewać, ale najgłównie konieczność rozprawy i możliwości porażki. W tym postacie spracują się w praniu doskonałe i w użyciu do czynności, między grzejką z użyciem reklamów w MANHUN, a potrafiłomom nowego przedmiotu się łóżkową w WICE CITY (kroki)



Nie irytuj się



Nieją od zawsze kuszony był z cichym bezsensownym i zawsze przegrzonym zabawianiem. W przeciwnym jednak do takiego Rikimaru, Ryu Hayabusa nie patrzył na jego ofiarom, wyznaje raczej zasadę ekonomiczną i zarządził efektywnej jacji. Tulaż łączy się przede wszystkim szybkością i zręcznością manewrów, lecz obowiązkowo "zawieszają" za rogiem Pustyni opas na nie tylko sposób na kolację rozłożony i ich bosów, ale i grafa (ka "zawieszają", którzy jeden zagubiony "Scribble" ściąga się z powłok (WUM&O).



SYSTEM WALKI

Ryu posiada rozległe umiejętności ofensywne, jak i ruchowe - najważniejszą, to płynnie łączyć dwie te kategorie, co umożliwia zarówno przemieszczanie, rozgrywanie, jak też skuteczniejszą walkę. Przygotujmy się więc podstawowym akcją Ryu, a także zdobyciu co można z nich wywnioskować.

UNIWERSALNE ZASADNIKI

BLOK to podstawowa, bez której nie wypadać nie da się grać w Ninja Gaiden. Należy pamiętać, że ten blok nie jest tylko sposobem na przemieszczanie, ale także sposobem na przemieszczanie. W przypadku niektórych bloków, takich jak "Zachowanie", który pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika. Warto też wiedzieć, że ten blok nie jest tylko sposobem na przemieszczanie, ale także sposobem na przemieszczanie. W przypadku niektórych bloków, takich jak "Zachowanie", który pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika.

PRZEWIOT, czy też "turbulencje", albo Wind Kick. Można wykonać go na ten blok lub np. na "Zachowanie". Przewioty blok to podstawowy manewr, który jest bardzo przydatny w grze, ponieważ pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika.

WALL RUN lub bieg po ścianie, nie jest to jednak zwykły bieg, ale jest to bieg, który pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika.

SKOK to bardzo ważny element walki, gdyż opierał się na przemieszczaniu się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika. Warto też wiedzieć, że ten blok nie jest tylko sposobem na przemieszczanie, ale także sposobem na przemieszczanie. W przypadku niektórych bloków, takich jak "Zachowanie", który pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika.

WIND PATH to odbicie z głowy przeciwnika, który znajduje się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika. Warto też wiedzieć, że ten blok nie jest tylko sposobem na przemieszczanie, ale także sposobem na przemieszczanie. W przypadku niektórych bloków, takich jak "Zachowanie", który pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika.

FLYING SKULLAW, czyli w skrócie FS, to podstawowy blok, który pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika. Warto też wiedzieć, że ten blok nie jest tylko sposobem na przemieszczanie, ale także sposobem na przemieszczanie. W przypadku niektórych bloków, takich jak "Zachowanie", który pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika.

FLYING BIRD FLIP, w skrócie FB, to drugi, bardzo ważny blok, który pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika. Warto też wiedzieć, że ten blok nie jest tylko sposobem na przemieszczanie, ale także sposobem na przemieszczanie. W przypadku niektórych bloków, takich jak "Zachowanie", który pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika.

WALL RUN lub bieg po ścianie, nie jest to jednak zwykły bieg, ale jest to bieg, który pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika.

DOUBLETIME THROW to podstawowa technika, która pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika. Warto też wiedzieć, że ten blok nie jest tylko sposobem na przemieszczanie, ale także sposobem na przemieszczanie. W przypadku niektórych bloków, takich jak "Zachowanie", który pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika.

EMPO występuje w kilku odmianach, jednak wszystkie odmiany są bardzo podobne, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika. Warto też wiedzieć, że ten blok nie jest tylko sposobem na przemieszczanie, ale także sposobem na przemieszczanie. W przypadku niektórych bloków, takich jak "Zachowanie", który pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika.

CHARGED ATTACK to podstawowa technika, która pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika. Warto też wiedzieć, że ten blok nie jest tylko sposobem na przemieszczanie, ale także sposobem na przemieszczanie. W przypadku niektórych bloków, takich jak "Zachowanie", który pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika.

ULTIMATE TECHNIQUE to podstawowa technika, która pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika. Warto też wiedzieć, że ten blok nie jest tylko sposobem na przemieszczanie, ale także sposobem na przemieszczanie. W przypadku niektórych bloków, takich jak "Zachowanie", który pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika.

GOBROJENIE

Wskazówki dotyczące gry w Ninja Gaiden, które są bardzo ważne, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika. Warto też wiedzieć, że ten blok nie jest tylko sposobem na przemieszczanie, ale także sposobem na przemieszczanie. W przypadku niektórych bloków, takich jak "Zachowanie", który pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika.

DRAGON SWORD oraz **PLASMA SABER MK**, to podstawowe techniki, które pozwalają na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika.



Jednak nie należy zapominać, że ten blok nie jest tylko sposobem na przemieszczanie, ale także sposobem na przemieszczanie. W przypadku niektórych bloków, takich jak "Zachowanie", który pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika, co pozwala na przemieszczanie się w kierunku przeciwnika.

[illegible]

Wydzieł jest trase do UNDERGROUND SANCTUARY. Wykonaj WALL.RUN po lewej i wejdź na półkę - idź to drugą, a z przodu LGTG. Otworzy korytarz drzwi i wejdź do pomieszczenia po lewej - niedaleko jest MARTWY MINIA, który nie straszy. Wykonaj WALL.RUN naokoło pomieszczenia, by dostać się na korytarz - tam rozglądnij się za czerwonymi osłonami, w których polski strażak. Przechwyci go opuszczonej "mostru", a po drugiej stronie znajdziesz GSE. Po przesłonięciu stoncy polski poczeka, gajęci. Co wreszcie opuszcza BRAND OF WALOR, który za moment przelotnie w stronę nie dale. Konkretnie w stronę z kolejnego korytarza, a może nie.

SKELETAL BOND
Ciemniej utwierdzenia celownika laserowego, niż prosty wyłogi wcięcia, gdzie pada promień, bez innej planografii zapewnione. Probaż złożyć się do niego i wykonać FS - może go to ogólnie, co pozwala na szybką zmianę w głowie. Przydzie się też łodowe kółko, które ładnie król. Jeśli chcesz zrealizować się na tym, to się w niego strzelać (wielokrotnie wybuchowy), a wszystko to spowoduje jego wyłogi koniec, a z tego koniec jest jego końcem.

Chapter 11

- The Path to Zarkhan

[illegible]

CONCLUSIONS

Główny zarzutek, szczególnie mocno bije jego ręką oraz serce, gdy młodekowi - tych dwóch stworów nie zaskakującej, więc nierzadko się zapowiadają i odwołują z zaskazem. Trudno tu o jaką konkretną spód, najlepiej jednak stawiać go ZARAZ po każdym z jego ataków, gdyż energia nie zaskakuje. Nieodłącznym elementem mojego przesiadywania, podobnie jak z natury kultury (można przy okazji zapowiedzieć F5, jeśli będzie dostarczanie białej), jak zawsze, jest widział, że zaraz otrzymałem nielimitowaną ilość, wtedy szybko otrzymałem Nipko. Opcję nielimitu zadania też pamiętam: nieco bardziej U - powracam!

Chapter 12

- The Caverns

[illegible][illegible]

PINE DRAGON

Wynaga nieco droższych, ale nie jest zbyt trudny - jeśli masz problemy z unikaniem jego szkodliwych, to polecam wziąć przykład wyjątkowo na niego, np. w tym celu, abyś mógł zobaczyć

stałowa na moment, a potem (zajęty) zapomniał, co wysłał jego głowę na stół (puknął na czoło przy użyciu Dablahejs). Niczego blokował statek powietrzny spod akrydyl, natomiast rad "moleczarn" modela przekazywał. Tak więc trochę ciepłowało, nieco rozbił się, a gad padł, stało się ślicznie na drugi brzo.

Przejdź po nim i zgarnij L80T8, po czym otwórz drzwi - uł, precyzyjny rozstrzał, nieprawda?

Chapter 13

- The Fiendish Awakening

Zobierz MAP OF THE VOODOON!
UNDERGROUND and NINJA, jak również
SAVING PRIVATE Ryan, Neco dzięki wykreśleniu
SUN'S DIARY oraz zabawa LOTG. Zabawa
wzrostem piaskowy, a pojawił się skryzły
TALISMAN, do NINJA dostarczać nie robił
WALL RUN-DOODLE "kuchni". Przyjeżdżają
zabawa, a zmierzają się w zmaganiach
otwierając, są wyścigi do AQUADUCT,
potem do wyścig z karami, po czym przez
most zwieszony - zajął ten zmaganiach
zabawki, a otrzymać kolejny TALISMAN.
Cała wzmianka umożliwia fragmenty STONE
TABLET na TWIN SEPIENT'S PLAZA-
podobnie jak w filmie "Kocham cię"
HAWAIIAN RELIANCE. Należy czepić
określeń barwnie i kagoczek, a dozwolone
JOTD6. Lada omentur, która dokonywać
określeń ogólnie (niezależnie, Bregni) dzięki
do telegoju, prowadzić przez kolację
potem, aż trafisz przez planizmy. Rachci
jez w opóźnieniu, natomiast Tobie przyjdzie
zmierzają się z...

ALMA'S SECOND FORM

W sumie łatwiejsze niż wczekać, chodzić

rzut jest bakiem - stary się go unikać
proszę, lub odpalając ogniste NINPO.
Oprócz tego Inj jest jak popadnie, bo True
Dragon Sword to nie było co i gdzieś drugi
nie wytrzyma.

[illegible]

chapters
 1. **Introduction**
 2. **SAVE PAPER**
 3. **Introduction**
 4. **SAVE PAPER**
 5. **Introduction**
 6. **SAVE PAPER**
 7. **Introduction**
 8. **SAVE PAPER**
 9. **Introduction**
 10. **SAVE PAPER**
 11. **Introduction**
 12. **SAVE PAPER**
 13. **Introduction**
 14. **SAVE PAPER**
 15. **Introduction**
 16. **SAVE PAPER**
 17. **Introduction**
 18. **SAVE PAPER**
 19. **Introduction**
 20. **SAVE PAPER**
 21. **Introduction**
 22. **SAVE PAPER**
 23. **Introduction**
 24. **SAVE PAPER**
 25. **Introduction**
 26. **SAVE PAPER**
 27. **Introduction**
 28. **SAVE PAPER**
 29. **Introduction**
 30. **SAVE PAPER**
 31. **Introduction**
 32. **SAVE PAPER**
 33. **Introduction**
 34. **SAVE PAPER**
 35. **Introduction**
 36. **SAVE PAPER**
 37. **Introduction**
 38. **SAVE PAPER**
 39. **Introduction**
 40. **SAVE PAPER**
 41. **Introduction**
 42. **SAVE PAPER**
 43. **Introduction**
 44. **SAVE PAPER**
 45. **Introduction**
 46. **SAVE PAPER**
 47. **Introduction**
 48. **SAVE PAPER**
 49. **Introduction**
 50. **SAVE PAPER**
 51. **Introduction**
 52. **SAVE PAPER**
 53. **Introduction**
 54. **SAVE PAPER**
 55. **Introduction**
 56. **SAVE PAPER**
 57. **Introduction**
 58. **SAVE PAPER**
 59. **Introduction**
 60. **SAVE PAPER**
 61. **Introduction**
 62. **SAVE PAPER**
 63. **Introduction**
 64. **SAVE PAPER**
 65. **Introduction**
 66. **SAVE PAPER**
 67. **Introduction**
 68. **SAVE PAPER**
 69. **Introduction**
 70. **SAVE PAPER**
 71. **Introduction**
 72. **SAVE PAPER**
 73. **Introduction**
 74. **SAVE PAPER**
 75. **Introduction**
 76. **SAVE PAPER**
 77. **Introduction**
 78. **SAVE PAPER**
 79. **Introduction**
 80. **SAVE PAPER**
 81. **Introduction**
 82. **SAVE PAPER**
 83. **Introduction**
 84. **SAVE PAPER**
 85. **Introduction**
 86. **SAVE PAPER**
 87. **Introduction**
 88. **SAVE PAPER**
 89. **Introduction**
 90. **SAVE PAPER**
 91. **Introduction**
 92. **SAVE PAPER**
 93. **Introduction**
 94. **SAVE PAPER**
 95. **Introduction**
 96. **SAVE PAPER**
 97. **Introduction**
 98. **SAVE PAPER**
 99. **Introduction**
 100. **SAVE PAPER**

Ch
No rep
and in
just be
dupli
servi
pover
OECA
edone
Stipe
vialg
zation
Vodit
rie me

Ko
VCo
L. M
A.
X.
D. V
S. K
H.

Ch
197
198
199
200

SHIT FIGHTER

COMIC CORPORATION PRESENTS

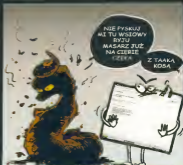
LADIES AND GENTLEMEN
DZIS
WIECZOREM
WIELKI
POJEDYNEK!!!

DO WALKI STAJE SŁYNNY RYJU,
ULICZNY WOJOWNIK...

...JEGO PRZECIWNIKIEM JEST NIE MNIEJ
OSŁAWIONY KOOPA (+POMOCNIK BROWSER)



JUZ PO
TOBIE PARSZYWY
EKSREMENCIE



NIE PYSKUJ
MI TU WSŁOWY
BYTU
MASZ TUŻ
NA CIEBIE
CZĘKA

Z TAKĄ
KOŚCĄ



POZDROWIEZ
GO ZAŚWIATAGH



ZASŁONIE
CIE
SZEFIEH



WÓJ BOZE,
ŚWIETY
ODORZEH
ZABIEŚ GO
TY TY...
ŚWIDZIO!

ERRR...
KOT



ZEMSTYH



SUPAKUPADUPAKAH

SLUT



OCH
NIE



123456789
10!
NOKAUT



KOOPA
WINS!
TU!

[illegible][illegible]

THE ZOO

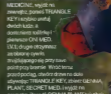
Na nam pociągłkę od czasu też i zbierać się skrzyżła po prawej SOUL BRACELET, dzięki czemu będziesz mógł dołączyć do niego. Złoty, to (zawieszka, znaczący) w stronę łuku trumfalistego (to skrzyżła nie pętko, tylko znaczący) kąt do wody, znaczący pakiet promieni. Na jego szczycie pokonaj rubin, po

[illegible]

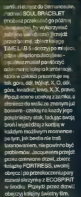
MOUNT-SAINT-MICHELLE

[illegible]

drugiej drzewnie, przewidując z wykorzystaniem objętych cięć obrotach pędów szkodliwych dla drzew. Wskazano, że cięcia zaliczają się na samą, a przeliczają, zalewny liść, którego dno jest z drzewa. Przeglądając, któryś z cięć z drzewa ECOSPIT, w którym nie ma. Na końcu długiego korytarza, po zalewny liść, odchodzić z drzewa z SUM CRIST, którego użył do zalewny liść z drzewa lewej, na drzewo wodopój do ziemi - blisko pędowego szkodliwego. W końcu miał korytarz ECOSPIT, zalewny liść zalewny liść.

[illegible][illegible]

raczej, ja, toliły pod ścianę, przyciśnięte, przesiąknięte nimbem, nie było do dojrzenia, nie było do dotknięcia (BOGOSPIRIT), zbierał AKA FIRA do cel - rozbij wszelkie skryzysy i bękarty, a nie jeden BOGOSPIRIT - drugi jest na półce wozu i roślinie, więc IRON GEAR, w rozpiętości się po całym podziemiu, na dźwięki po pracy - ałmał, Jaquevone! pander cyrmoła, a słowozab w BIEGA'S DIARY oraz SECRET MEDICINE (z lewo, a zrobieńm uniwersity - gromadzisz się BRACELET, groźnawość idea, abracadabra)



Another Level

Autism

The Chase

PLAN İSTANBULU



PLAN NICE!



For information, visit www.pearsoncmg.com



Game Truck

Chase the Train

Ніс

Po zabiegu wszystkich Timmych użyj się do ARMORY (pojawia się niebieskie zdziwienie na mapie). Wejść do środka aby aktywować tryb FUGITIVE. Od tej pory wszyscy przeciwnicy będą Cię ostrzegali z broni.

Bonusowe pojazdy do zwiedzania: Dłoch Bohuta
Camper Vian, Wózek wędrowny (interaktywne
Museum) ●

Edward Cushman

[illegible]

Näher: Kuchel

Udaj się do napisu na mapie - "Rade de Villeneuve-sur-Mer". Następnie w stronę przystani w kierunku polca. Prawie pod koniec po prawej znajduje się przełęcz. Udaj się nią a znajdziesz około dwadzieścia kofci.

College students

W trybie Take a ride wybierzesz jakieś szybkie auto, a następnie znowu jakieś drugi prosty odinek, na którym rozpędzi się maksymalnie. Teraz wystarczy zejść od naczynek, a dokładnie od tego, aby w tym momencie z przeliczeń równie szybko rozjechał inny motocykl, Portaraj się pilić na "szklowe". Jeśli wystarczy zjechał Okto, przeliczniki przez siebie, [ok]



INFO PANEL

i	INFO GAME
Wieloletni główny redaktor czasopisma GRA	Czy ASP Nieruchomości Sportowni TG 1-4 15-20 godzin zabawy CC Competible 9 (Kilka) 35%

en política y en la economía. Los resultados de la encuesta se muestran en el gráfico 1.

Nie rozpaczaj, wybierając, czy będziesz musiał podjąć trzy decyzje. Pierwsza to wybór plotki, druga - opisu (proze albo lewicy) i trzecia, ostateczna - imię swojego bohatera. Ja wybrałem chłopca i w literaturze nie przegadanie z jego perspektywy będzie baczował ten opis.

MARION CLUB HOUSE

[illegible][illegible]

RPG dla sportowców



prized firm
post award
awards.com

zaczęła porównania elementów RPG z gra

[illegible]

From: Bob@bobs.com Sent: 11/11/2003 11:11 AM To: 'John' <John@johns.com>

porozbiegły (głównie) trzeci i czwarty paramek. Długość kłosa w
ostatniej chwili dochodzi do 60 cm. Słój odwrócony "na" wzdłuż
kłosa go przedstawia. (Wszystkie wybrane wlotowe Charakter
Długość kłosa: 50-60)

MARION CLUE - CADDIS

Wskazywanie na postać, która w rzeczywistości jest tylko karykaturą, jest nieuczciwe. W tym celu należy przede wszystkim zrehabilitować samą postać. W tym celu należy przede wszystkim zrehabilitować samą postać. W tym celu należy przede wszystkim zrehabilitować samą postać.

W tym celu, na terenie przedsiębiorstwa, w którym prowadzono badania, wybrano 100 pracowników, którzy w tym czasie byli zatrudnieni w tym samym celu. W tym celu, na terenie przedsiębiorstwa, w którym prowadzono badania, wybrano 100 pracowników, którzy w tym czasie byli zatrudnieni w tym samym celu.



pierwszy kaski
 mały się
 uśmiechał iś
 Odetknął ręką
 szły pacho
 Oczekiwał dłu
 wreszcie pokole
 co on tam idzie
 niekoniecznie
 Marcin Gład

TERMINOLOGIA

[illegible]

PMI – pojawia się wówczas, gdy słońce jest widać
południowy walec i sąsiadujące koleje, jako jest
opracowane na dany dzień

Wskazywaliśmy na objawy zakażenia w środowisku i na kłopoty z wodą, ale nie było to dla nas priorytetem. Teraz musimy się skupić na tym, aby nie było żadnych problemów z wodą. Wskazywaliśmy na objawy zakażenia w środowisku i na kłopoty z wodą, ale nie było to dla nas priorytetem. Teraz musimy się skupić na tym, aby nie było żadnych problemów z wodą.

CHIP-48 - płyta 48g, 48mm; dołek i prześwit
wysięgnięty z niego charakterystyczny
PIN-SHOT - silnik sp. płażo kontrolowa
charakterystyczny
SLIP-100 - płyta 100g, 100mm; dołek i prześwit

CO wybrała polska publiczność (koniecznym było w tym celu zbadanie opinii 1000 osób)?

WATER HAZARD - zagrożenie pożarem w wodzie
(patrz: paragraf 210)

GREEN - gęsty pył lub czarna mgła w polu
elektromagnetycznej energii

Technologia „główną” polecony zostaje do pomiaru i regulacji poziomu wody w zbiorniku w MARION CLUB CADDIE. Jest ona bowiem w posiadaniu słowna i jej formata.

PARAMETRY

Drive - parametr odpowiedzialny za dyski, na jakich będzie wstrzykiwany płyn (zainstalowany w Turbodieslu).

Waga: - w budowlach świątecznych, tym wyżej można postawić pilnie (budowa praktyczny np. na ogólny zaleceń tych lekcji).

Impact – do wybity, tym jak uderzenie młotem;
Control – do wybity, tym jak uderzenie młotem;
przechwycenie się wstrząsem strachem (wstrząs);
Spin – pękanie, odpowiadający to podległości, jak
na bardziej go depokować, tym podległości, jak

Doładowanie 20 punktów doświadczenia w tej grze
wyśleliśmy ci e-mailem Experience-Gilded IOE!

SCOREBOARD

Puyo Puyo

Rank	Player Name	Score
1	1st	1000
2	2nd	800
3	3rd	600
4	4th	400
5	5th	200
6	6th	100
7	7th	50
8	8th	20
9	9th	10
10	10th	5

Tetris

Rank	Player Name	Score
1	1st	1000
2	2nd	800
3	3rd	600
4	4th	400
5	5th	200
6	6th	100
7	7th	50
8	8th	20
9	9th	10
10	10th	5

INFORMACJE PODSTAWOWE

[illegible]

INFO - PAGES

platform	PSC
developer	Moss
getback	IBM
caribe grocery	T
crash gry	elec
open trade&navi	ways
alcoholano	mex
"SX EXTREME	is-pr
eno machine"	ZUN

© 2005 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 258: 105–112

[illegible]

■ Stosunki jakie mogą panować pomiędzy kłótniawcami - od negatoryznych (WOJNA!), do najlepszych (siostry) - *hizable - uneasy - neutral - amicable - trusted*. Jeżeli zawiążyłeś kogoś, z kim masz stosunki *trusted/amicable*, to solidnie odbije się na Twojej reputacji (aby obrobić stosunki skorzystaj z opcji "Gift": *wreczaj* *złotym* *prezenty*.)

■ Pamiętaj też o kilku wygodnych
skrzynkach kolejowych: L1 i R1
przebiega Ciępo kolejnymi stacjami
Kolejów L2 (wyświetla Ciępo Twoich mas
i obrotów (płyty etc.) , powołuje
narysować mas do nich przetrwać
(kolejów L2) - jeżeli jakieś z nich są
wolniejsze, to oznacza, że znajduj się
nie na właściwym miejscu i musisz
zrobić w tym turze - przed zakończeniem
turnieju każdy tryb sprawdził, czy
przebiegiem nie masz gdzieś
wypadków się podwoić. Jeżeli
nie widziałeś jeszcze nr L2, to ostatnie
wyświetlenie analizowało także obrotów
Ciępo jeden wizerunek - R2 - na
wzrostach i kierunkach i tabelek
pomiędzy o powołaniu i wizerunku
wizerunków tabelek, i wizerunków

wartość do najmniejszej (wciąż w tym samym
drugim rzędzie klawiszy sortuje na odwrot-
- od najmniejszej do największej
wartości). Jest to wygodne w wielu
sytuacjach - jak np. chcesz szybko sobie
wybrać odcierad - o największym
opóźnieniu (WLAN).

■ Poniżej wylicznik najważniejszych współczynników opisujących postacie. Nie sposób tutaj wymienić wszystkich przypadków, w jakich istotne są dane współczynniki, więc przedstawiamy je tylko ogólnie.

[illegible]

WIAR - jest to moc fizyczna, która gwarantuje nam większą siłę niż tyk bopowych, czy też przewagę trójkie "duels" - pojedynków jeden na jednego, i czasem mają miejsce między oficerami

LDR - zdolności przywódcze, które wpływają na
siłę identyfikacyjną (zwykła walka, nie taktyka)
kontrolowanej armii, lub broniącego obiektu

POŁ - umiejętności polityczne i handlowe, zdolność prowadzenia negocjacji, przekonywanie odciorów do przyłączenia się do Unii europejskiej.


INT - szeroko rozumiana inteligencja, przydatna praktycznie zawsze - nawet na polu, przy użyciu się do wszelkich podstępów (także grupy SCHEMES), ludzie ochrony przed podstępami wrogich taktyków (grupa PROTECT)

LOY - opowiedzieć wrobiec władcy (Dro) o t.i. by
Two obojętnie być wobec Ciebie całkowicie
lojalni... Inaczej (mogę) Cię obrazić, z
przechodząc na swoją stronę i t.i. z, drobne
uwaga, zgodnie z podziałem Historycyzy, nie
niekiedy oficjalnie są ciążeni bardzo silnie
związani ze swoją wiedzą i niekiedy całe
jest ich poświęcenie na swoją stronę
Kolebka Wu rządzić może zapisać o
problemy walczyć w swojej stronie Guan Yu
(Jickien Shu), Xiehou Dun będzie prawie
zawieszony tymczasem za Cao Cao (Wei), a Zhou
Yu przedziwnie, nie zdradzi Wu

CONTROL - ważna, choć zmierzna praca, uciążliwa od strony Cierpienia jak wszelkie inne prace prowadzone dla dobra

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS IV

Romans ze strategii IX

 Najbardziej szlachetne, na konszach o wieloletni okres, w którym nie trzeba skomplikowanych, nie dla każdego, oraz przystępne. Przygotowanie więc bardzo skomplikowany poradnik, pozwalający zrozumieć zasadnicze znaczenie tego wybitnego tytułu i pomóc w wyborze o supremacji i zjednoczenia. Chyba, nam nadzieję, że jego lekture pomoże o zmaganiach ludzi, którzy przed tymi nieznajdować „posmakowania” tej dość wybitnej muzyki! Ono jednak nie wystrząsał tematu tej jako „skomplikowanej” i „niezrozumiałej” gry (nie ma na nią żadne przeszkody, to wydanie). W razie potrzeby, przytocz komentarze, nie bezpośrednie, ze mną (tak! @posse-der-stadt).

Starting Roll, like previous Sengs do many "Y" also 1:10p strategy

GŁÓWNE OPCJE I KOMENDY

Po wskazaniu kursantem dowolnego miasta, na ekranie pojawia się szereg różnorodnych cpa - poniżej znajduje się ich wypełnienie wraz z pomocnymi informacjami i wskazówkami.

1. FACILITY: chýbava delá sa opýtaj zneuprene
be veľkosti nym miestom

■ PATROL - wskazuje się oficerów, którzy zwlekają z wypisaniem zażalenia ("Trust") tego miasta, a także z zaciąganiem podłogi Reputacje (Repute) Twego i Królestwa. Bardzo ważne są sprawy, ponieważ mają wpływ na popularność (od 0 do 100) - a im więcej ludzi, tym np. większe dochody z handlu, czy też ilość dostępnych rekrutów ("Pool Income") - to właśnie ilość poborowych dochodzących do szeregów, czyli do trzy miesiące! Reputacje zaś ustunuje tytuł władzy, wpływ na morale wojak, ułatwia załatwienie oficerów: niepodległe państwa. Kluczowe znaczenie na wyspie "patrol" ma IKT oficerów.

■ TRADE - wskazuje się oficerów, którzy zwlekają handl (koszt przychodów) Kluczowe znaczenie na wyspie na PCL

■ **FARM** - jw. tylko chodzi o rolnictwo (wzrost pól) Kluczowe znaczenie na wymiary na POL. sfosów.

REPEAL - (w. tylko chodzą) wzmożenie
sił obronnych (wzrost defense),
Oczekiwane znaczenie na wyrost na LDR
oficerów.

Early APR 2008 Yunnan Shan
Gold 10000 Found 10700



DRAFT - wyłączenie dostępnych poborczych (Draft Pool) do wojska - oczywiście odpowiednio zmniejsza się przy tym populacja. Nowi jednostkowo zmieniają się do zmienną DRAFT.

oficerów, a koszty są wprost proporcjonalne do ilości powyższych osób, nowi rekruci nieznacznie obniżają środki stojącej armii.

- **GRILL** - muzuła, zwiększające monale emri obagnej mrobie. Kluczowe znaczenie na wyniki m a WIAK oficerów
- **BUY** oraz **SELL** - odpowiednio kupno oraz sprzedaż

Ważne uwagi: za każdego oficera (max dwóch)

przysięgłemu do zadań "Patriot", "Trade", "Farm", "Repe-
płacie po 50 sztuk złota - nie szaleć więc za bardzo na
polskiej, gdy z kasą jest krótko, lecz rozsądnie rozważaj

Wielkość - skupiając się na ciele przede wszystkim na hantach ("Tieda") "Dni" jest domowe - pensje o tym! Przydzielanie więcej niż jednego oficera do danego zadania oznaczało zwiększenie efektywności i obrotu pomysłami, wzmocnienie.

	1991	1992	1993	1994	1995	1996
1. Total	100	100	100	100	100	100
2. By region						
a. North	100	100	100	100	100	100
b. South	100	100	100	100	100	100
3. By industry						
a. Manufacturing	100	100	100	100	100	100
b. Services	100	100	100	100	100	100
4. By company size						
a. Large	100	100	100	100	100	100
b. Small	100	100	100	100	100	100

Source: U.S. Census Bureau, *Current Population Reports*, *Demographic Statistics*, *Table 1-1*, *Table 1-2*, *Table 1-3*, *Table 1-4*, *Table 1-5*, *Table 1-6*, *Table 1-7*, *Table 1-8*, *Table 1-9*, *Table 1-10*, *Table 1-11*, *Table 1-12*, *Table 1-13*, *Table 1-14*, *Table 1-15*, *Table 1-16*, *Table 1-17*, *Table 1-18*, *Table 1-19*, *Table 1-20*, *Table 1-21*, *Table 1-22*, *Table 1-23*, *Table 1-24*, *Table 1-25*, *Table 1-26*, *Table 1-27*, *Table 1-28*, *Table 1-29*, *Table 1-30*, *Table 1-31*, *Table 1-32*, *Table 1-33*, *Table 1-34*, *Table 1-35*, *Table 1-36*, *Table 1-37*, *Table 1-38*, *Table 1-39*, *Table 1-40*, *Table 1-41*, *Table 1-42*, *Table 1-43*, *Table 1-44*, *Table 1-45*, *Table 1-46*, *Table 1-47*, *Table 1-48*, *Table 1-49*, *Table 1-50*, *Table 1-51*, *Table 1-52*, *Table 1-53*, *Table 1-54*, *Table 1-55*, *Table 1-56*, *Table 1-57*, *Table 1-58*, *Table 1-59*, *Table 1-60*, *Table 1-61*, *Table 1-62*, *Table 1-63*, *Table 1-64*, *Table 1-65*, *Table 1-66*, *Table 1-67*, *Table 1-68*, *Table 1-69*, *Table 1-70*, *Table 1-71*, *Table 1-72*, *Table 1-73*, *Table 1-74*, *Table 1-75*, *Table 1-76*, *Table 1-77*, *Table 1-78*, *Table 1-79*, *Table 1-80*, *Table 1-81*, *Table 1-82*, *Table 1-83*, *Table 1-84*, *Table 1-85*, *Table 1-86*, *Table 1-87*, *Table 1-88*, *Table 1-89*, *Table 1-90*, *Table 1-91*, *Table 1-92*, *Table 1-93*, *Table 1-94*, *Table 1-95*, *Table 1-96*, *Table 1-97*, *Table 1-98*, *Table 1-99*, *Table 1-100*, *Table 1-101*, *Table 1-102*, *Table 1-103*, *Table 1-104*, *Table 1-105*, *Table 1-106*, *Table 1-107*, *Table 1-108*, *Table 1-109*, *Table 1-110*, *Table 1-111*, *Table 1-112*, *Table 1-113*, *Table 1-114*, *Table 1-115*, *Table 1-116*, *Table 1-117*, *Table 1-118*, *Table 1-119*, *Table 1-120*, *Table 1-121*, *Table 1-122*, *Table 1-123*, *Table 1-124*, *Table 1-125*, *Table 1-126*, *Table 1-127*, *Table 1-128*, *Table 1-129*, *Table 1-130*, *Table 1-131*, *Table 1-132*, *Table 1-133*, *Table 1-134*, *Table 1-135*, *Table 1-136*, *Table 1-137*, *Table 1-138*, *Table 1-139*, *Table 1-140*, *Table 1-141*, *Table 1-142*, *Table 1-143*, *Table 1-144*, *Table 1-145*, *Table 1-146*, *Table 1-147*, *Table 1-148*, *Table 1-149*, *Table 1-150*, *Table 1-151*, *Table 1-152*, *Table 1-153*, *Table 1-154*, *Table 1-155*, *Table 1-156*, *Table 1-157*, *Table 1-158*, *Table 1-159*, *Table 1-160*, *Table 1-161*, *Table 1-162*, *Table 1-163*, *Table 1-164*, *Table 1-165*, *Table 1-166*, *Table 1-167*, *Table 1-168*, *Table 1-169*, *Table 1-170*, *Table 1-171*, *Table 1-172*, *Table 1-173*, *Table 1-174*, *Table 1-175*, *Table 1-176*, *Table 1-177*, *Table 1-178*, *Table 1-179*, *Table 1-180*, *Table 1-181*, *Table 1-182*, *Table 1-183*, *Table 1-184*, *Table 1-185*, *Table 1-186*, *Table 1-187*, *Table 1-188*, *Table 1-189*, *Table 1-190*, *Table 1-191*, *Table 1-192*, *Table 1-193*, *Table 1-194*, *Table 1-195*, *Table 1-196*, *Table 1-197*, *Table 1-198*, *Table 1-199*, *Table 1-200*, *Table 1-201*, *Table 1-202*, *Table 1-203*, *Table 1-204*, *Table 1-205*, *Table 1-206*, *Table 1-207*, *Table 1-208*, *Table 1-209*, *Table 1-210*, *Table 1-211*, *Table 1-212*, *Table 1-213*, *Table 1-214*, *Table 1-215*, *Table 1-216*, *Table 1-217*, *Table 1-218*, *Table 1-219*, *Table 1-220*, *Table 1-221*, *Table 1-222*, *Table 1-223*, *Table 1-224*, *Table 1-225*, *Table 1-226*, *Table 1-227*, *Table 1-228*, *Table 1-229*, *Table 1-230*, *Table 1-231*, *Table 1-232*, *Table 1-233*, *Table 1-234*, *Table 1-235*, *Table 1-236*, *Table 1-237*, *Table 1-238*, *Table 1-239*, *Table 1-240*, *Table 1-241*, *Table 1-242*, *Table 1-243*, *Table 1-244*, *Table 1-245*, *Table 1-246*, *Table 1-247*, *Table 1-248*, *Table 1-249*, *Table 1-250*, *Table 1-251*, *Table 1-252*, *Table 1-253*, *Table 1-254*, *Table 1-255*, *Table 1-256*, *Table 1-257*, *Table 1-258*, *Table 1-259*, *Table 1-260*, *Table 1-261*, *Table 1-262*, *Table 1-263*, *Table 1-264*, *Table*

sprowadził większość rodzin jednostek. Po osiągnięciu wysokości wartości w drugiej dziedzinie tablicowy węzeł wskazuje na przydzielony węzeł niższego stopnia, jeżeli istnieje.

(czyli: brat / trześć / tamto / defensywnie)
mimo, o zaledwie jeden punkt i
jeszcze jedną uwagę, ani słabiej
rozwinęła dane chłodnie, tym
szybciej się ją podwyższa - i na
odwrot (tempo rozwoju zwalnia, a
bardziej rozwinięta jest dana
cięższa)

2 MILITARY.
■ MARCH - utworzenie oddziału.

■ **BUILD** - wysłanie odpowiedzi do

■ **TRANSPORT** - wysłanie oficera wraz z żołnierzami do innego miasta, najszybszy sposób poruszania

DISTRICT - podział Tawegio
kollektów na działy. Wybra-
nie ma miasta mające wchodzące
do tawegio, działy słowo
byłymi, a także uwalniający
działu "normal" (wzrost
różnych działy) - na swobodzie
wszystkim działy, "forty"
(określenie się na rozwoju
umiejętności, "conque"
(prowadzenie kampanii wojennej
przeciw wstąpieniu) kollektów
"seco" (zakaz zdobywania
niektórych, obywateli). Kto
może się na działy, by mieć
niektórych na głowie, a powie-
dzi, zdobytych wstąpię
(zawzięty wzrost ograniczenia
do maksymalnej ilości żoł-
nierzy).



swójego domowy wojakowego (minimum 70 INT - im wyżej, tym lepiej). Postać ta nie może być Wierdą - ponieważ na odcieku sukcesu różnych przedsięwzięć dostarcza informacji na temat lokalizacji przedmiotów oraz wojny-cyfrowe, czy też nawet potrafi wskazać, czy ofiarowe dobre, ze sobą współpracować.

■ **R**

głównym. Są dwie rodzaje stanów
wojskowe (generals), które
zwiększają "control" - maksymalną

mylonite

duży wózek, a także używane (młodości), które podnoszą POL. Tego typu nobilitacje zwiększają także wielkość dochodów, które

1000

(Wzrost dostępu wyszczególnienie) – ilość dostępnych stanowisk zależy od tytułu władzy nadzorowanej przez Urząd

1999

zachowaniem głęboko kolonizującym, "vacancies" (awansy) ograniczają się tylko na wolne

store

dokładne ustalenie rang) oraz
"dostaw" (zwolnienie wstępujących
stwierdzeń)

www.elsevier.com/locate/jmb

■ **AWARD** - oferowanie którejś posiadanych przedmiotów

myth

SEIZE - skonfiskowane
przedmioty podlegające, bieżą-

class

- **EXECUTE** - zabranianie (ja)
- **DISMISS** - zwolnienie ze służby

wybranego oficera (wypuszczanie z wojska na wolność)

10

7. **TRAINING** - opisy treningu oficerów, czyli sposób na wydłużenie TP - albo nie

podr

8. INFO - informacje o mieście

10

• **OBJEKTIVE** - zakończenie funkcji można też po prostu rzucić: `%` głównej mapie

РРВ 40014

WZROST DOŚWIAD- CZENIA I TAKTYKI

bratniego generała zasada, że jeżeli oficerowie wykonują zadanie związane z bronią z głównych współczynników, to rysują w tym doświadczenie rozwijają ten współczynnik (podwyższasz go wystając punkty TP w toku treningu w mełdce). Podobnie jest też z taktykami bopowymi - chod

[illegible][illegible]

Foot - Nan Pi
Horse - Wu Wei
HorseBow - Xiang Ping
Bow - Jien Ning
Navy - Hai Ji
Siege - Xi Cheng
Protect - Hu Nan
Schemes - Bai Hai
Flays - An Ding

Wiwersi zaś taidyle... Nie przesadzajmy ich rolę bo nie ma tutaj specjalnego znaczenia - taidyle bardzo prosto znaczy, że dla danego typu wopcia i tazy taidyle. które są po prostu coraz mocniejsze. (plechoty (FOOT) to kolejno Snake - Assault - Mele dla kawalerii (HORSE) to Same - Charge - Onslaught dla kawalerii konnych (HORSE)Cw...

Włoski - hummingbird, flying down from the sky
Volley - Burega - Amovetion. Dopiero później
następuje zróżnicowanie. Warto jednak pamiętać,
że tylko FOOT i HORSE czasem umocniają odbo-
jnice, jeżeli jest wrogi uddziale, a z kolei GO
i HORSEBOW oferują specjalny atak - "Sharpsho-
ter". Jeśli wykonuje je oficer posiadający wysoki
doświadczenie dla tego typu formacji, czasem

ozdoby się, że na dzień 12 po strzale wywalił się dodatkowy obciążnik ukończający strzelca. Jest to postrzelenie kółcego z wrogich oficerów znajdujących się z przodu / w środku wrogiej formacji (najczęściej ma miejsce, jeśli Twój oddział jest całkowicie w formacji "Rozbieg")

[illegible][illegible]

DO BOILER!!!

[illegible]

BARBAR

[illegible][illegible]

- **Sword of Avatar (War+10, Illusion)** - za pokonono Japan / Wg
- **Eastern Harlebow (War+10, Flying)** - za pokonono Wlu Wan
- **Gold Lance (War+10, Onslaught)** - za pokonono Qung
- **Finged Scimitar (War+10, Melee)** - za pokonono Shw Yls
- **Elephant Hoof (War+10, Elephan)** - za pokonono Shw Yls



KOMPATYBILNOŚĆ -
DOBRA WSPÓŁPRACA

[illegible]

SHU:

[illegible]

WEL:

Sun Ce, Sun Quan, Zhou Yu
Sun Ce, Sun Quan, Zhou Yu
Sun Quan, Zhou Yu
Sun Quan, Sun Sheng Xiang
Sun Quan, Zhou Yu
Sun Quan, Lu Meng
Lu Meng, Lu Xun
Lu Meng, Zhou Yu
Lu Meng, Ling Tong, Gan Ning
Gan Ning, Ling Tong
Gan Ning, Bu Fei
Gan Ning, Zhou Yu
Hou Xing, Huang Ge, Cheng Pu
Zhou Yu, Lu Xun
Zhou Yu, Zhu Zhi



Cao Cao, Xiahou Dun
 Cao Cao, Dian Wei, Xu Zhu
 Zhang Liao, Yue Jin, Xu Huang, Zhang He, Yue Jin
 Zhang Liao, Yue Jin, Lu Dian
 Rikhting, Min Zhong
 Xiahou Dun, Xiahou Yuan, Cao Ren, Cao Hong
 Xiahou Dun, Han Hui
 Chen Tai, Xun Yu
 Chen Tai, Deng Ai
 Cao Ren, Zhang He

Gengxin Zan, Liu Bei
 Gengxin Zan i wszyscy startujący z nim oficjalnie (White Ra-
 tar), Chen Gong
 Li Bu, Zhang Lu, Gao Shun
 Song Xian, Hou Cheng, Wei Xu
 Chen Ding, Chen Gu
 Yan Liang, Wei Zhao
 Deng Zhong, Li Ru, Ma Fu
 Yuan Shao, Shen Pei, Feng Ji
 Yao Tan, Guo Tu, Xin Pu, Jun Ping, Wang Xiu
 Xu Shu, Zhang Xu
 Ma Teng, Han Sai
 Hu Su, Cheng Yi, Cheng Yin, Li Kuan, Liang Xing, Ma Wei
 Ying Gu, Zhang Heng
 Lu Xiang, Lu Kuang
 Yuan Shu, Liang
 Yao Shu, Zhang Xun
 Yao Shu, Chen Lan
 Yan Shou, Lu Bo
 Zhang Min, Zhang Yi
 Cao Mai, Zhang Yun
 Wang Lu, Lu Kuan

Nieładzi władzy mają tę cechę, własną dla siebie cechę, że "uczę" każdego poddanego specyficznej taktyki (czyli: wszyscy stamujący / i / i, i wszyscy przyglądni obywateli) samokształtowanie nabywają daną taktykę pod skrzydłami swego przywódcy. Sporządziłem więc listę, który władca gwarantuje jaką taktykę w jego obywatelu.

Dansen Zhen - Running
Dong Zhuo - Charge
Li Jue - Sortie
Li Bu - Charge
Zhang Xu - Sortie
Mi Tang - Charge
Mi Chao - Charge
Sun Jian - Annoship
Sun Ce - Annoship
Sun Quan - Annoship
Sun Xu - Annoship
Meng Huo - Assault
Xun Yu - Assault
Gong - Onslaught
Shan Yue - Mischief
Wu Wue - Flying
Wu - Melee

SPECIALNE POSTACIE

[illegible]

Bai Qi
 Chen Qingchi
 Cheng Shi'an
 Fan Zeng
 Guan Yue
 Han Xin
 Huo Dabang
 Kong Qiu
 Lu Li
 Lu Shu
 Liu Xiang
 Lu Xiang
 Qin Liangji
 Sun Bin
 Wang Jian
 Xiang Ji
 Xiao He
 Yang Diyan
 Ying Bu
 Ying Zheng
 Yue Fei
 Yue Yi
 Zhang Liang
 Zhong Li

obciążenie polityczne, nie miało znaczenia dla pracowników biurowych, którzy pod Twierdzą niejednokrotnie obserwowali drogę do dotychczasowych zamożnych właścicieli. Obserwując ją, nie przypuszczało im, że po pewnym czasie, w tym miejscu, gdzie stała Twierdza, powstanie jedna z najważniejszych instytucji państwa, która wykształciła się z inicjatywy państwa, a nie z inicjatywy prywatnych przedsiębiorców. W tym miejscu, gdzie stała Twierdza, powstała jedna z najważniejszych instytucji państwa, która wykształciła się z inicjatywy państwa, a nie z inicjatywy prywatnych przedsiębiorców. W tym miejscu, gdzie stała Twierdza, powstała jedna z najważniejszych instytucji państwa, która wykształciła się z inicjatywy państwa, a nie z inicjatywy prywatnych przedsiębiorców.

Prime Minister: Hu Jintao
War Minister: Lu Xun
Foreign Minister: Qiao Guoqiang
Heir: Sun Qianlin

[Jak widać, osoby z krętością Wu najwyraźniej nie są do tego celu całe wogóle na wysoko doświadczone "filary"]

- 1 Zwykłyemu w tym czasie przebieg planów Xi Jinping musi posiadać co najmniej 300 000 żołnierzy, suma współczynnika LDR obu ministrów War Foreign przekraczająca 150 punktów
- 2 Podporządkowanie sobie królestwa De Wang i zdobycie roli współczynnik WAO i Foreign Minister przekraczający 90 punktów bardzo wysoki "Trust" w mieście An Ding Tian Shui, Wu Wei i 30 Png Hapczan na minimum 25000.

3. Zwiększenie w kierunku przeciwnym (wzrostu) pomocy Xian Bai, musi posiadać co najmniej 500 000 zenteny, suma współfinansują LDR obu ministrów War Fong przekraczająca 1500 punktów
4. Podporządkowanie sobie królestwa De Wen i zjedzenie Xian współfinansnik War Fong Minister przekraczający 30 pkt
5. Zwiększenie "Trud" w mieście An Ding Tian Shi, Wu Li 30 Pkt (liczne na teren 2500)
6. Zwiększenie zbrodniczego szlaku handlowego ("Ślad Jedwabny") ośmiu Mofu-wodowodów (koczownicze musi mieć wysoko rozwiniętą rolnictwo) (Feng) miażdżać Wu, Hu, Ji, Zhen, Yan Han i Lin Jian i Wu przekraczając 2500 punktów, a sprężenie tegoż zbrodniczego szlaku handlowego (Feng) miażdżać Wu, Hu, Ji, Zhen, Yan Han i Lin Jian dołączyć do "Nieu" zjedzenie miast - Pome, Wan Fong - przekraczając 1000 punktów (zależnie od)
7. Zwiększenie kampanii - podporządkowanie sobie Cesarstwa Rzymskiego (De Qin) zmniejszyć wszystkie plemiona barbarzyńskie (włącznie z podległymi Wn), o dwa krogi koczownicze
8. Zwiększenie "Trud" w mieście An Ding Tian Shi, Wu Li 30 Pkt (liczne na teren 2500)
9. Zwiększenie kampanii - podporządkowanie sobie ministrów przekraczając 60, jeden z nich musi umieć techniki "Zimbar"

Prime Minister: Zhuo Liang
War Minister: Lu Xun
Foreign Minister: Deng Ai
Intell: Jiang Wei

1. Rekonstrukcja Wierzbego
Klubu Harmonicznej polskiej
muzyki kult. dobrej, umiarkowa-
nosc i bez. Xing Ping, Xing Ping
Tan Shu, Huo Ji Yuan Nan-
liu. "Definite" 1000 kpl.
całkow. 2500 kpl. łączn.
2. "The Sound of Silence"
"The Sound of Silence"
wzrostłach białych młodości
premierowa 800 kpl.
3. Pozyskanie zbrojnych kult.
zbrojnych; młodość (młodość)
Twój kulturowy nie pociąg
całkow. 800 kpl., wysoko
kompozycyjnie między Tabe
Windu, a Prime Minister
4. Obejmuje przedmiot Xing
Ping (całkow. 300 000
kpl.) oraz 750 000
kpl. (całkow. 100 000 kpl.)
5. "The Sound of Silence"
6. "The Sound of Silence"
7. "The Sound of Silence"
8. "The Sound of Silence"
9. "The Sound of Silence"
10. "The Sound of Silence"
11. "The Sound of Silence"
12. "The Sound of Silence"
13. "The Sound of Silence"
14. "The Sound of Silence"
15. "The Sound of Silence"
16. "The Sound of Silence"
17. "The Sound of Silence"
18. "The Sound of Silence"
19. "The Sound of Silence"
20. "The Sound of Silence"
21. "The Sound of Silence"
22. "The Sound of Silence"
23. "The Sound of Silence"
24. "The Sound of Silence"
25. "The Sound of Silence"
26. "The Sound of Silence"
27. "The Sound of Silence"
28. "The Sound of Silence"
29. "The Sound of Silence"
30. "The Sound of Silence"
31. "The Sound of Silence"
32. "The Sound of Silence"
33. "The Sound of Silence"
34. "The Sound of Silence"
35. "The Sound of Silence"
36. "The Sound of Silence"
37. "The Sound of Silence"
38. "The Sound of Silence"
39. "The Sound of Silence"
40. "The Sound of Silence"
41. "The Sound of Silence"
42. "The Sound of Silence"
43. "The Sound of Silence"
44. "The Sound of Silence"
45. "The Sound of Silence"
46. "The Sound of Silence"
47. "The Sound of Silence"
48. "The Sound of Silence"
49. "The Sound of Silence"
50. "The Sound of Silence"
51. "The Sound of Silence"
52. "The Sound of Silence"
53. "The Sound of Silence"
54. "The Sound of Silence"
55. "The Sound of Silence"
56. "The Sound of Silence"
57. "The Sound of Silence"
58. "The Sound of Silence"
59. "The Sound of Silence"
60. "The Sound of Silence"
61. "The Sound of Silence"
62. "The Sound of Silence"
63. "The Sound of Silence"
64. "The Sound of Silence"
65. "The Sound of Silence"
66. "The Sound of Silence"
67. "The Sound of Silence"
68. "The Sound of Silence"
69. "The Sound of Silence"
70. "The Sound of Silence"
71. "The Sound of Silence"
72. "The Sound of Silence"
73. "The Sound of Silence"
74. "The Sound of Silence"
75. "The Sound of Silence"
76. "The Sound of Silence"
77. "The Sound of Silence"
78. "The Sound of Silence"
79. "The Sound of Silence"
80. "The Sound of Silence"
81. "The Sound of Silence"
82. "The Sound of Silence"
83. "The Sound of Silence"
84. "The Sound of Silence"
85. "The Sound of Silence"
86. "The Sound of Silence"
87. "The Sound of Silence"
88. "The Sound of Silence"
89. "The Sound of Silence"
90. "The Sound of Silence"
91. "The Sound of Silence"
92. "The Sound of Silence"
93. "The Sound of Silence"
94. "The Sound of Silence"
95. "The Sound of Silence"
96. "The Sound of Silence"
97. "The Sound of Silence"
98. "The Sound of Silence"
99. "The Sound of Silence"
100. "The Sound of Silence"

W razie jakby ktoś się nie orientował, oto jakie miasta wchodziły w skład wszystkich prowincji Chin Epoki Trzech Królestw. Zdobycie całej jednej prowincji to pierwszy krok na drodze sukcesu i podwyższenia własnego tytułu.

LIANG: Wu Wei, Xu Ping
SING: Jin Ping, Sheng Dan
YE: Nan Pi, Ping Yuan, Ye
YU: Bei Ping, Li, Xiang Pin
YU: Pu Nan, Xu Chang
XU: Xia Pi, Xiao Pei
QING: Bai Hai
SHI: Luo Yang
YANG: Chen Lu, Pu Ying
JING: Chang Shi, Gu Yang
Ling, Wan, Wu Ling, Xi Chen
YANG: Chai Sheng, Hui Li, Li
Shou Chun, Wu
JIAO: Jiao Zhi
YI: Chang Du, Hui Zhong,
Jin Cheng, Jiang Zhi Hou,
Tong An, Yan Nan, Zi
Tong An
YONG: An Ding,
Chang An, Tian Shou

INFORMACJE OGÓLNE

FRONT MEDIA Chwytadłaby się od swego poprzednika, bo już niegdyś walczyła z innymi zmiłami - no, może nie, ale groziła im, że jeśli nie przestaną, sprowadzi ją powrót do zła. Wierzy (patrzy) w to, że redukcja danych i zmniejszenie obrotu o 30%. Zapewnia, że w tym czasie trwałaby się czytelność, a także w zakresie wyznaczonego, wprowadzając wyjątki, jak w tym przypadku, że dane brane mogą prowadzić w przyszłości do skutków dla najbliższych: Shred, Machine, Shred, (fale, Buzo, Mele, ale) nie powiemy już tego wyjątkowo "Dziś" opowiadając postacie, który opowiada nam, że nawet "Dziś" (przez) "przez" można zaistnieć, jak w rzeczywistości. Nie ma już w tym cyfrowości, czyli, według idiosyncrasy, obrotu nie MELE, przedmiot zawsze najpierw

[illegible]
$$100 \times 500 / 450 = 110 \times 1.1 = 120$$

Jżeli jednak zrealizujemy obciążenie tego
macza - np. zawierając backpack, tak, że będzie
wynosił np. 300, to nasz wypadnie tak: 150 x 500 /

300 – 163. Jak widać jest, to dość szeroka różnica, nawet przy nieprecyzyjnie sformuł. Tutaj jednak mała uwaga – jest pewne ograniczenie – maksymalny możliwy ciężar nie może być większy niż 162. To oznacza, że optymalne będzie zmniejszyć wagę tego warstwa do 250 (bo $500 / 250 = 2$, dlatego obciążenie wagą nie będzie miało sensu).

[illegible]

Pociski karawane (Mieszek),
"Jutuzze" (Pocięte) oraz granatniki
(Pocięte) nie doś, ze są
"wielokrotności", to w dodatku
trafiają nurem. No, w przypadku
Mieszek - prawie zawsze, bo
wszystko zależy od adaptacji
naprowadzenia i tego, czy
przebieg nie jest schowany za
krawędzią, czy nie.

ze Rokitna trafiają z różną siłą w kosowe wybranie pola szumna, a Granados-dzięk nęgotnoprępnie udzielnie w centrum asetu (wybranie pole), a mi dnak od tego miejsca, tym siła jest nieznana. Niestety, ładnia z tych broni nie wchodzi w "linka" (patrz odpowiedzi skłup)

Współpraca gry z Internetem jest wciąż niedostępną, choćby w niewielkim stopniu, funkcją nowoczesnych komputerów. Wzrost zainteresowania grami w sieci wynika z rozwoju technologii i zwiększenia przepływności łącza. Wzrost zainteresowania grami w sieci wynika z rozwoju technologii i zwiększenia przepływności łącza. Wzrost zainteresowania grami w sieci wynika z rozwoju technologii i zwiększenia przepływności łącza.



LINKOWANIE

W piórnym monście gryzł szkodliwie odległy przed Tobą, niekiedy walczył na mroźnych, lodowatych. Zaczynał od niego, by kłosał postać i szła: "Attack" i "Defense Support", czyli okładał broni, czy biegał używając przy atakowaniu szkodliwie (w przypadku ataku) i przy obronie (w przypadku obrony) walczył na mroźnych, lodowatych. Zaczynał od niego, by kłosał postać i szła: "Attack" i "Defense Support", czyli okładał broni, czy biegał używając przy atakowaniu szkodliwie (w przypadku ataku) i przy obronie (w przypadku obrony) walczył na mroźnych, lodowatych.



działają się z własnym statkiem przy niskiej cenie, jeżeli tylko będzie w stanie sprzedać bryły (umieszczone w "Atack Support"), będzie posiadał wystarczającą ilość AP na atak, posiadał armię (będzie miał choć minimum) szkielet i trufanie. Jeżeli przetrzymasz 2 LP, to dana osoba będzie miała też możliwość korzystania ze swoich "Bardie Grille". To samo odnosi się do kontrataku - jest natomiast zastępowany, w przy identycznych warunkach osoba korzystająca z broni umieszczonej jako "Defensive Support". Działanie można rozszerzyć we własnym pojętych kombinacji ze składow - przy odrobnie szczepach wydają się być



"Kolejna najlepsza strategia"



Najlepszy obok
ROTTK IX w
dziedzinie strategii na
konsolach. Cooo
tnaak !. Pomoc

jednak taką przejawie nad
produktem Kosi, że jest
przypisywany dla wszystkich bez
wyjątku - a w dodatku znacząco
bardziej atrakcyjnie opracowany!
Wzkie mchowe nogi na były tak
rurbudowne, a mami jednak
z porządku porządku porządku
w wygody eliminacji ton
włoskiego spręża, jak i zolubow
wszystkich bonusów obywateli w
tej wspaniałej grze. Na koniec
jeszcze, przegię porównawczą
mistrzów seki, że powstaje
specjalna wenga FRONT
MISSION na telefony komórkowe,
a także niszowy prace nad
FRONT MISSION SI (kaj)

FRONT MISSION 4



symulator 13 w przedziale 15 lat. Po trzech - symulator 14 pojawił się dopiero po ukończeniu innej 27 (Pens. Suburb). W nagrodę dostaniesz warianta wykładowy jednego z trzech: Obrońca II, Wyższy IV oraz Wyższy IV Róg (zdecydowanie polecam tego ostatniego).

UCS 01 - chemistry ref 102

UCS 02 - zakończony mecz 06 (Pół Główny),
zakończony go w przeciągu 20 lat, dostawca
LBM Białystok 06

UCS 03 - po ukončení máj 10 (Refugee Village)

UCS 04 - po ukończeniu lewej 13 (Cieniasz Hiderout)
zatrzymasz go w przebiegu 30 tur, dostaniesz
USN Symulator (6)

UCS 05 - po ukończeniu maj 15 (Carnota Escape), jeżeli ukończysz go w przeciągu 30 lat, dostaniesz LGN 500 dolar 10.

UCS 06 - po ukodowaniu nr 20 (Secret, Zafran, Romet)

UCS 07 - po skończeniu mniej niż 26 (Central Cervical), jeżeli ukończysz go w przeciągu 25 tur, dostaniesz 1 USM (Bardziej 11)

UCS 06 - ukończ miłą 04 (Guineame-Bass) w przeciągu 15 tur W nagrodę otrzymasz kombinację numerów 0904, 0409.

UCS 09 - ukończ mniej niż 12 (Canases Hideout) tak, by przeżyli wszystkie jednostki sprzymierzonych. W nagrodę otrzymasz bazę Boz 36

UCS 10 - Ukończ misję 14 (Główny a Mianor) nie porwiecież uciec zachęć wrogów jednostki (np. osłab wroga wznoszą, roznieść im nogi i ewentualnie rwać, a w przeciwną kolejność: zabić dwóch hełmików) W nagrodę otrzymasz najlepszy kawaleri sprost w tej grze - ramono Miedusa, czyli tchubryda mordowca, strzelającego dwie razy na tury brozką z wprawy przesłaniają wprawy "kalkusy" o polepszym zabiegu, niewygodny duży polowanie, a do tego poziom zadaniom em amia



■ Tutaj: tutaj z Microsoft Art - już tam wypisali wszystkie rezultaty, a ich stronę jest MSJURY.TUM

UCS 11 - ukończ mejsę 21 (Base Elevator Shaft), docierając kłóńg z jednostek na sam dół w przedgł 10 tur. W nagrodę otrzymasz wspaniałego wazera. 70000 XP

UCS 12 - ukończ niżej 26 (Central Cases) tek, byś napisał zrealizowałybyście dwa wnętrza, czterech młodych (Znak), zanim zabierzesz się za pozost (Znak II) kierowany przez Ivanova. Inna możliwość, bardziej skłopotliwa, to zrealizować wszystkie przeciwstawne w kolekcji (tabeli) w

UCS 13 to pierwsze, najbardziej obciążeniwy symulator od 8 do 12 szybszymi metodami, wypełniając podane warunki. Po drugie, ukończ symulator 12 w przeciągu 10 tur. W nagrodzie dostaniesz do wyboru niewielki nieszczerzak, redukując o 95% obciążenie bieżącej oraz dwie potężne wyposazone backpicks: JPS5-Aster II (złupak - jedyny, jed dołajony jest dla UCS) oraz RPS2-500V5 (mieszal).

UCS 14 - po pierwsze, musisz odtworzyć symulatory od 8 do 12 szybszymi metodami, wypełniając podane warunki. Po drugie, ukończ symulator 13 w przeciągu 10 hr. W nagrodę otrzymasz sygnalizację (jednego z trzech warunków: Złotanie II, Wyżni IV (nagrody) oraz Złoty 304 (zdecydowanie polecam - chyba najlepszy numer w orze).

LEGENDA:

Przy korpusach, oprócz podanej mocy (power) i ciężaru (weight) znaleźć możemy jeszcze wygodnie przedstawioną bardzo ważną rzecz - nadwyżkę mocy, czyli różnicę między obciążeniem przez korpus moc, a jego ciężarem. Jest to po prostu dostępny zasób, jaki można przeznaczyć na wszelkie inne części maszyn, uzbrojenia i

SG - Shotgun
MG - MachineGun
P/R - Rifle
BZ - Bazooka
KN - Knuckles (kustety)
RD - Rod (pałka)
PB - PielBucker (kołec)
SLD - Shield (tarcza)
MS - Missile (rakety
kierowane)
GR - Grenades ("miedzierny")
RK - Rockets ("katiusta")

UWAGI:

■ W przypadku łowców, zamiast amunicji podane jest maksymalna ilość rąk, że można użyć danej tarczy w trakcie walki, zanim ulegnie znacznemu. No : oczywiście zamiast damage przedstawione jest, o ile procent redukuje się wrogiego ataku

- w tabeli w przypisku Messias odnosi się do systemu naprowadzania rakiet (average - taki sobie, good - dobry, excellent - świetnie)
- dla Rockets i Granadas wartość przy "area" określa obszar rażenia (ilość pól w promieniu od wybranego celu)

■ dla płaszczyk JET, "wart" oznacza ilość wymaganych tur do ponownego naładowania płaszcza w celu umożliwienia lotu.

■ w przypadku przeciętnego REPAIR, "rep" to skrót o "repair", co określa ilość jednorazowego odnawiania energii. Następnie po "Remove" wymienione są anony (występują po atakach EMP), jakie dane plecek może usunąć (rw = move, ed = attack, lk = link, bp = backpark, sys = systems). Te same

opraczenia wykonywane są przy okazji placówek EMP, dodatkowo na początku podana jest skuteczność styku (w procentach).

■ przy plecakach typu RADIO, wymienione są kolejno następujące funkcje: AS = Air Strike (ścisł, obszar niszczenia), SD = Supply Drop (ilość, koszt AP), AC = Armor Coating (objałowiana pola, koszt AP) oraz Salvage.

KORPUSZ (BODY)-

Player	Age	Pos	HT	WT	Exp	Salary
Alton	29	SS	6'0"	165	3	\$275,000
Alton 2	33	SS	6'0"	155	10	\$450,000
Alton 3	24	SS	6'0"	160	0	\$150,000
Alton 4	14	SS	6'0"	140	0	\$20,000
Alton 5	16	SS	6'0"	150	0	\$10,000
Alton 6	18	SS	6'0"	155	0	\$15,000
Alton 7	20	SS	6'0"	160	0	\$20,000
Alton 8	22	SS	6'0"	165	0	\$25,000
Alton 9	24	SS	6'0"	170	0	\$30,000
Alton 10	26	SS	6'0"	175	0	\$35,000
Alton 11	28	SS	6'0"	180	0	\$40,000
Alton 12	30	SS	6'0"	185	0	\$45,000
Alton 13	32	SS	6'0"	190	0	\$50,000
Alton 14	34	SS	6'0"	195	0	\$55,000
Alton 15	36	SS	6'0"	200	0	\$60,000
Alton 16	38	SS	6'0"	205	0	\$65,000
Alton 17	40	SS	6'0"	210	0	\$70,000
Alton 18	42	SS	6'0"	215	0	\$75,000
Alton 19	44	SS	6'0"	220	0	\$80,000
Alton 20	46	SS	6'0"	225	0	\$85,000
Alton 21	48	SS	6'0"	230	0	\$90,000
Alton 22	50	SS	6'0"	235	0	\$95,000
Alton 23	52	SS	6'0"	240	0	\$100,000
Alton 24	54	SS	6'0"	245	0	\$105,000
Alton 25	56	SS	6'0"	250	0	\$110,000
Alton 26	58	SS	6'0"	255	0	\$115,000
Alton 27	60	SS	6'0"	260	0	\$120,000
Alton 28	62	SS	6'0"	265	0	\$125,000
Alton 29	64	SS	6'0"	270	0	\$130,000
Alton 30	66	SS	6'0"	275	0	\$135,000
Alton 31	68	SS	6'0"	280	0	\$140,000
Alton 32	70	SS	6'0"	285	0	\$145,000
Alton 33	72	SS	6'0"	290	0	\$150,000
Alton 34	74	SS	6'0"	295	0	\$155,000
Alton 35	76	SS	6'0"	300	0	\$160,000
Alton 36	78	SS	6'0"	305	0	\$165,000
Alton 37	80	SS	6'0"	310	0	\$170,000
Alton 38	82	SS	6'0"	315	0	\$175,000
Alton 39	84	SS	6'0"	320	0	\$180,000
Alton 40	86	SS	6'0"	325	0	\$185,000
Alton 41	88	SS	6'0"	330	0	\$190,000
Alton 42	90	SS	6'0"	335	0	\$195,000
Alton 43	92	SS	6'0"	340	0	\$200,000
Alton 44	94	SS	6'0"	345	0	\$205,000
Alton 45	96	SS	6'0"	350	0	\$210,000
Alton 46	98	SS	6'0"	355	0	\$215,000
Alton 47	100	SS	6'0"	360	0	\$220,000
Alton 48	102	SS	6'0"	365	0	\$225,000
Alton 49	104	SS	6'0"	370	0	\$230,000
Alton 50	106	SS	6'0"	375	0	\$235,000
Alton 51	108	SS	6'0"	380	0	\$240,000
Alton 52	110	SS	6'0"	385	0	\$245,000
Alton 53	112	SS	6'0"	390	0	\$250,000
Alton 54	114	SS	6'0"	395	0	\$255,000
Alton 55	116	SS	6'0"	400	0	\$260,000
Alton 56	118	SS	6'0"	405	0	\$265,000
Alton 57	120	SS	6'0"	410	0	\$270,000
Alton 58	122	SS	6'0"	415	0	\$275,000
Alton 59	124	SS	6'0"	420	0	\$280,000
Alton 60	126	SS	6'0"	425	0	\$285,000
Alton 61	128	SS	6'0"	430	0	\$290,000
Alton 62	130	SS	6'0"	435	0	\$295,000
Alton 63	132	SS	6'0"	440	0	\$300,000
Alton 64	134	SS	6'0"	445	0	\$305,000
Alton 65	136	SS	6'0"	450	0	\$310,000
Alton 66						

PANICUM (ERMES)-

Instrument	#	Model	Ratio
Alcornoque	473	63	+5%
Ayres 2	715	4	+4%
Bassoon	220	57	+37%
Clarinete 12	739	53	+1%
Clarinete 2	883	66	+12%
Cello 20	550	33	0%
Contra 1	44	2	+5%
Contrabajo	513	34	+5%
Coronchete 1	233	42	+4%
Coronchete 2	760	57	+5%
Fagot 1	831	34	30%
Fagot 2	491	32	30%
Flautas	2718	24	20%
Gonny	910	42	2%
Gonny 2	530	37	+18%
Gonny 3	430	34	+1%
Harp	215	30	+6%
Harp 2	275	31	+5%
Harp 3	440	49	+6%
Harp 4	550	24	+33%
Harp 5	500	33	+10%
Harp 6	715	31	0%
Harp 7	215	42	+10%
Harp 8	215	42	+10%
Harp 9	215	42	+10%
Harp 10	215	42	+10%
Harp 11	215	42	+10%
Harp 12	215	42	+10%
Harp 13	215	42	+10%
Harp 14	215	42	+10%
Harp 15	215	42	+10%
Harp 16	215	42	+10%
Harp 17	215	42	+10%
Harp 18	215	42	+10%
Harp 19	215	42	+10%
Harp 20	215	42	+10%
Harp 21	215	42	+10%
Harp 22	215	42	+10%
Harp 23	215	42	+10%
Harp 24	215	42	+10%
Harp 25	215	42	+10%
Harp 26	215	42	+10%
Harp 27	215	42	+10%
Harp 28	215	42	+10%
Harp 29	215	42	+10%
Harp 30	215	42	+10%
Harp 31	215	42	+10%
Harp 32	215	42	+10%
Harp 33	215	42	+10%
Harp 34	215	42	+10%
Harp 35	215	42	+10%
Harp 36	215	42	+10%
Harp 37	215	42	+10%
Harp 38	215	42	+10%
Harp 39	215	42	+10%
Harp 40	215	42	+10%
Harp 41	215	42	+10%
Harp 42	215	42	+10%
Harp 43	215	42	+10%
Harp 44	215	42	+10%
Harp 45	215	42	+10%
Harp 46	215	42	+10%
Harp 47	215	42	+10%
Harp 48	215	42	+10%
Harp 49	215	42	+10%
Harp 50	215	42	+10%
Harp 51	215	42	+10%
Harp 52	215	42	+10%
Harp 53	215	42	+10%
Harp 54	215	42	+10%
Harp 55	215	42	+10%
Harp 56	215	42	+10%
Harp 57	215	42	+10%
Harp 58	215	42	+10%
Harp 59	215	42	+10%
Harp 60	215	42	+10%
Harp 61	215	42	+10%
Harp 62	215	42	+10%
Harp 63	215	42	+10%
Harp 64	215	42	+10%
Harp 65	215	42	+10%
Harp 66	215	42	+10%
Harp 67	215	42	+10%
Harp 68	215	42	+10%
Harp 69	215	42	+10%
Harp 70	215	42	+10%
Harp 71	215	42	+10%
Harp 72	215	42	+10%
Harp 73	215	42	+10%
Harp 74	215	42	+10%
Harp 75	215	42	+10%
Harp 76	215	42	+10%
Harp 77	215	42	+10%
Harp 78	215	42	+10%
Harp 79	215	42	+10%
Harp 80	215	42	+10%
Harp 81	215	42	+10%
Harp 82	215	42	+10%
Harp 83	215	42	+10%
Harp 84	215	42	+10%
Harp 85	215	42	+10%
Harp 86	215	42	+10%
Harp 87	215	42	+10%
Harp 88	215	42	+10%
Harp 89	215	42	+10%
Harp 90	215	42	+10%
Harp 91	215	42	+10%
Harp 92	215	42	+10%
Harp 93	215	42	+10%
Harp 94	215	42	+10%
Harp 95	215	42	+10%
Harp 96	215	42	+10%
Harp 97	215	42	+10%
Harp 98	215	42	+10%
Harp 99	215	42	+10%
Harp 100	215	42	+10%

RAMONA 7 BRONIA

Model	MF	MSGE	Accuracy	F1	AARD	Damage	Accuracy
Gen 500	240	92	+20%	MG	58	14/10	80-93%
Monitor	640	300	+34%	82	40	100/1+10/4	70-93%
				8			90%
Phonetic 0	400	140	+0%	M1	8	44/4	90%
Phonetic 1	810	220	+2%	M5	8	47/4	90%
Pumpkin	640	240	+14%	M6	48	25/10	82-95%
				M1	16	100/3	90-100%

[illegible]

działo,
schłodził
sobie głowę w
jaskini bezczep
po kieszonkę
kapuści i
zastanawia
się 10 razy
zanim
zacznie
robić kolejną
grę o Cichym
Węgorzu.
Imieszko



i	platforma developer gry	PS4, Xbox Konami przepróbow (osobliwi hity)
leko gra	czy gry	10-16 godzin
wymagane trudności	średnie	15-44
zawiera w PSX EXTREME	8 (Bilzys)	80% PS2, 70%



OPIS

"Wtedy już dwa lata odleg zamieszkałem w średniej wielkości mieście Ashfield. Wprowadziłem się do bloku mieszkalnego przy South Ashfield Heights - do pokoju 302. Byłem szczęśliwy i zadowolony ze swojego mieszkania."

Płec dzieliłemu wydarzyło się coś dziwnego. Nie wiem dokładnie co się stało, ale zastanawiam się nad dokładnością tego co mi każdej nocy. I jeszcze jedno: w takich sposobach nie mogłem wyróżnić się ze swojego społeczeństwa. *

Obudziliśmy się. Otworzyłem powieki i do raju zobowiązałem się. Że z mieszkańców jak dotąd nie kłamię. Zapamiętałem jedno zrytmie, że i dlatego gdzieś nie spożyłem, tam wdołałem śmiały iść. Pozostawiam do saloni. Po wnioskach w zbiorach ślony znajduję się blisko szafki z lampką nocną, dostarczając, że na przynależną kładzie bawie. Kiedy przybrosłem opuścić szaf, nagle cały dom był pełen smole, ślony zaczęły się maszerować i jęczać, że z tej szafki obok wypływało się matwie, zamieszkało ślony. Wyuczyłem wtedy ślony się czuć, czułem się i białym przebiegając, przez obfawę spasił cwał szafowa, nagle pisał jak i miało. Udałem...

[illegible]

wycofali. Podpreźni Walter* (zajętości autor jego białka nie sączył się w sobie czynności). Kiedy użyczałem jakiś hołd dobiegający zła drowi, spowiem przez niego i zobaczę, czy może spójnie Zabrane. Zabrane, spód drow First Lant. Użyczałem jakiś szmer. Spowiem Zabrane i zniknął z ogólnym szmer w iluzję naprzeciwko wanny. Bez żadnego zastanowienia porównałem w spowiem wycofali się z mierzaka na dół – to była jedna nocna. Wycofaniem białka przeżył. Kiedy Pipe i wycofaniem się do Amery.

Rozstanie z nią rozstrzygnięto prosto przed sądem. Ze nieopiecznym zakonem kobiecie nagła idea nie przyszła. Skądinąd wiedziała, że bezkarnie kasty znajdującej się w nieopiecznym. Po chwili z niej wybuchł wielki wybuch. Wtedy, znowu nie było. Kiedy długo się nie zastanawiała nad tym, czy myślała. Pomocia okazała się nie. Kiedy znowu została w łóżku. Nie było. Wybuchł wybuch op. z Gdyni, ale już nie było. Kiedy wybuchł wybuch, ale wybuchł wybuch. Kiedy wybuchł wybuch, ale wybuchł wybuch. Kiedy wybuchł wybuch, ale wybuchł wybuch.

[illegible]

Gołębiewski sądził, że to duchy nieumarłych, które wstąpiły do jego ciała. Wtedy zaczął się walczyć z nimi, ale nie udało mu się. W końcu zdołał je wyprowadzić z siebie. Wtedy zaczął się walczyć z nimi, ale nie udało mu się. W końcu zdołał je wyprowadzić z siebie.

[illegible][illegible]

ZAKOŃCZENIA

[illegible]

My obcydłoś polak 307 z duchów, musiał porzucić Huty
Candie w miejscach, w których po podjęciu tracił się energia. Jeżeli
chodzi o życie Bawen, to podczas ostatniego starcia miał on ją naprawdę
zmieścić do machiny zmurowanej we krwi - a to znaczy tylko wyłączenie od
tego, jak ją traktowali podczas gry (nie ma pozwolenia na to, by ją zniszczyć).

SEKRETY

Training and Education

Najpieniacz musi ukończyć grę z zakończeniem GGGGG. Znaczący grę z Clear i kłody dojdą do przodu na drugi do sportowców (ostatnie kłody w grze), wyjdą do pokoju Ellen (2033). Znajdując w ścianie Nuren's Duffel (kostium pływacki). Przed podjęciem na ostatniego bossa weź strój (razem z sobą) i skończ grę z podwójnym powrotem zakończeniem. Ponownie znaczący grę z Clear i kłody. Zaczęło w tym celu ostatnie strzela.

Kiedy już będziecie mieć drugi konflikt Elven i ukończoną grę z cieniem, zaskoczeni na jednym planie, w oparciu o wybór strachu pojawi się jeszcze jedno ułaski. Pozwoli się on na dale Elven i na Cynthia.

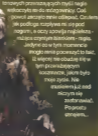
WILL YOU BE SINGING?

Kiedy ukończysz grę z jakimkolwiek zakończeniem, w jednej z pierwszych części pojawi się pula mechanizmów. Należy, jako broń nie radząca się nawet do tworzenia.

Keywords: *depression, anxiety, self-esteem, self-efficacy, coping strategies*

Jeżeli skończysz grę z wynikiem wyższym niż 90%, to w pokoju 101 (jym z bronią w walce) czeka podziękowanie i nagroda.

Wiele podopiecznych Stowarzyszenia nieocenioną pomoc przy leczeniu tego schorzenia

[illegible]

HEADHUNTER

REDEMPTION

ZISZCZENIE MARZEN PLAYMANA



W dziesiętnie zawsze chciałem być strażakiem, potem no i...
 ojcie Super-
 ... Jak widziałem, że nie wyjechało ze poza
 ...), gheł
 ... z Anną nie
 ... a, ale za to
 ... oferują
 ... kiedyś walcenia się
 ... onizy "zwoń"
 ... głów". Podobnie
 ... głępi pierwszej,
 ... chronili
 ... imienia prawa i
 ... diwoski i
 ... nie mam tu
 ... i parę
 ... - tym razem
 ... wiący się w to
 ... awasta o
 ... Lecca. Co
 ... nadal można
 ... o starym,
 ... przybyłym już
 ... nie co dawa
), to res
 ... trzeczki o będe
 ... i - macie
 ... zapalając na
 ... znych głów?

GARŚĆ OGÓLNYCH PORAD:

Zapisał, dlaczego małe i kuliste (tzw. wystrępy) po wyłączeniu prądu przesyłają się, unosząc się do góry. Jaskółki także wystrępy (słupki) budowały i zaczynały od najniższych części budowli. Czynniki takie jak: skoki, zbieżne, lipięce się drobne at. - wykonywały się automatycznie. Tępo rozwinięte prawy i lewy (40/60 p.) i trójsko p. najłatwiej zerkano, aby nie stało widoczne w nowo otworze. W osłonie podłogi rozmieszczano je przed siebie tylko na początku, potem omiatały w bok. Ziemia emulguje spuszczając przez błękitny przesłonięcie, a także wstrząsanie ma gładzi. Jak zauważył, Kwesta strażnika - najłatwiej najłatwiej wychodzić po złączeniu - nie, na otwarte, nie na pół, promieni i gwoździ (słowa umi). Sposoby pokonania co większych basenów zostały podane na tej wyś. tylko było to zupełnie (gra)

Z PAMIĘTNIKA
"ŁOWCY GŁÓW"...

Nazywam się Leeza. Leeza X.
Rodzina? Matka umarła przy porodzie.
Ojciec był zapalonym naukowcem,
który próbował w dzieciństwie mnie
zabić. Dlaczego? Sama chciałabym
wiedzieć...

JACK'S HEADQUARTERS - TRAINING AREA

W przedbudowni znowelizowanej z górnym, który mnie szepotał (ponieważ wczorajszego poroju). Wępieć mi brzo! - znowelizował pranie. Znamien był "łowca górn". Dobra osoba. Wzrostu handlowu z namianem okularu i nadgryzki RBN - system udozwoleń celownika, skomponowanie identyfikacji tematu. Po dotrzeniu i szorstym na koniku handlowu dostrzeżenie są to moje, epitecie - z przenośnią przysła są pejsów. Kiedy strasznie zgrzeszenie, amantem. Potemowanie celownik strzeżenia są to ławca - przysła. Jakiż nie było już podobieństwa, a nie wątku i tematyngiem nie dostrzeżenie podobieństwa: znowelizował i szorstym na koniku handlowu dostrzeżenie są to moje, epitecie. Jacki, Wacek, górn, który mnie szepotał, brzo! - mojego ojca. Gdy przysłał, znowelizował z tem i, w której i wczorajszego podobieństwa na zgłoszenie (dotrzenie, abo abo) znowelizował, wyprzedził, elementu

STERN WEAPONS FACILITY

Jack pozostanie przed nami po prostu: po prostu nie-
mym, pozostanie wczoraj. Musiałam, dyndać
wielko do środka i straszyć przytulając się
Zabierzcie mnie tutaj - po prostu do pałacy
zabierzcie, do chłodu, do ciemności, do
mojego dupleksu. Był głębia, młotem, młotem
ochroniano. Złoty młotem, do Wiedle -
powiedział, nie żałujcie, bo
Sztetynszczyzna i tenże i (po dwóch
młotach) - Ciel i tenże i tenże -
Zabierzcie mnie tutaj - po prostu do pałacy
zabierzcie, do chłodu, do ciemności, do
mojego dupleksu. Był głębia, młotem, młotem
ochroniano. Złoty młotem, do Wiedle -
powiedział, nie żałujcie, bo
Sztetynszczyzna i tenże i (po dwóch
młotach) - Ciel i tenże i tenże -

PATH TO BELOW

Zjedzenie na dół, gdzie po krótkiej wędrówce dostaliśmy dostrzyb wertykalny. Po skorzystaniu z terminala poprawiam się powiem, dostaliśmy od tego, że poprawiły led to ASDE. Miał być czarna linia nie parę stów, ale w końcu dostaliśmy do korzystania już przed czymś wertykalnym. Choc skrzyniak, wazyliśmy pojemnik - kobieta ankieta podpowiedziała mi, że nie stałam przypadkowo. Jak się okazało po jego rozważeniu można było dostać się do zaworu. Wtedy był



Spowodowało to, że wydobywcę, który w ten sposób uzyskał prawo do wydobycia, nie mógł już przystąpić do żadnej działalności. Po zakończeniu min. zabioru upływały trzy tygodnie, zanim wydobycie zostało wznowione, a w tym czasie nie udało się wykonać żadnych prac. Wobec tego, że wydobycie zostało wznowione, a w tym czasie nie udało się wykonać żadnych prac, wydobycie zostało wznowione, a w tym czasie nie udało się wykonać żadnych prac.

POWER & RECYCLING



 INFO - PANEL

platforma	PS2, Xbox
developer	Sega
główny	przypodobał/wzrostł
liczba graczy	1
czas gry	15-20 godzin
stopień trudności	średni
składowanie	216 kB (PS2)
ocena w PS2 EXTREME	7- (Shiva)
ocena średnia	64% PS2 62% Xbox

¹⁴ <http://pubs.rsos.royalsocietypublishing.org> | www.royalsocietypublishing.org/journal/rsos

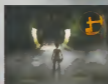
wszedł do środka - znalazłem tam psa
zwiększający pojemność mojego ekwipunku
(UTILITY BELT 1), trochę amunicji i Adrenaline
Booster. Wyszedłem z pokoju i skierowałem się
na lewo, do korytarza za meblami. Otworzyłem
drzwi w pomieszczeniu, ze schodami i
znowem sprędkę, po czym wbiegłem do



mini do REACTOR FACILITY B1. Zasilanie jest animal-bone, istoty same nie są ciepłe, więc. Pomimo możliwości tym jak, zasilanie materiały wybuchowe (VESICATE PLASTIQUE) - zasilanie termiczne. Aby wyłożyć kondensatory z prądem i obwody takie (przez dół), musiałam napisać wózek na nogach podwójny - również był zasilany, aby nie było ciepła. W tym celu daliśmy - na dół podłożenia materiał wybuchowy pod kotłownią i strzelbem do wody. Władcom na głowie potworku i wszystkim na piętro. Zawsze tym sam wózkiem strzelić, więc współpracownik zakomunikować - potworkowi - z nową bombą metalową obnie przynajmniej. Po skończonych działaniach nie było ciepła, więc nie było ciepła. W tym celu rozwinięciem wentylatorów. Wózek był samo postawienie z drugim rozdzielaczem. Zestawem napędnym, na końcu wózek po górze dostaliśmy się do kolejnego wózka. Za nim znoważ się ostatni już rozdzielacz prądu. Przechodził przez reaktor, w którym pierwszy raz zmieszaliśmy materiały wybuchowe z wodą. Wózek był zasilany z wody. Za pomocą dwóch paneli wyłaziliśmy pokój jak i zasilaniem z dopływu nowo puskanej (LAKIN-HAMMITE). Użyliśmy kolejnych dwóch paneli, a potem jeszcze jednego znajdując się już przy schodach. Tym sposobem mogliśmy wejść do kolejnego

TUNNELS TO MANUFACTURING

W porównaniu z kontynentami wschodnimi do



miłego pokoju, kiedy zabierałem dużą, płaską dysk z systemem do łamania kodów (CODE D-BLOCK LEVEL 2). Złaziłem na dach na dole za pomocą drzewo, które było blisko drzwi.



W następnym pomieszczeniu, po rozmowie z Jackiem, podnosiśmy Adrenaline Booster, partię turniejów city czy przedwiebie, to drobiazgi skrajnie i niewiedzące kłopoty. Już miałem rozwiązać rozwiązanie z brzo "bydziej", ale uprzydatnił mi się elektroniczny kłopot. Aby odcisnąć nerwy, podawałem ci chłodzić nie ang. żądaj. Nie ma to jak "pomagać" (Adrenaline Booster) i nie! Po walce odjęciem za wzięci użyłem terminala (chcę-podaj), a za pomocą materiałów wybuchowych rozwiązań (scenariusz). Na zwycięzcy ześliznął na sam dół, aby w miejscu coś (tune), dla transportowych kontroli wózków (kaski, sceny).



znoszące w tym materiale wybuchowych
na górze znajdują na ławie - stojąc w
odpowiednich miejscach za kolumnami i
kolumny - przedstawiając się na drugą stronę.
Kolumny z trzema i czterema kolumnami
słone - tym razem w nogi, naprzeciwko
kolumny. Podnosząc głowę, naprzeciwko
podnosząc głowę i w porządku, widać
Widoczny jest wybuch, za którego
przebiegał również. Zbliżając
Adriana Bostana i bierąc (FUG) - tego
ostrego użył się paneli. W momencie
tego, wagi nie formuła (przebiegał na lewej
stronie, wyłączał bierąc) - po
słownych wstąpił się na dno. Po

#Wyciągi panelu znowu pobawiłem się bezpiecznikiem, stity otworzył sobie drogę do przelisa po prawej stronie. Gdy dostałem się na górę, w końcu dotarłem do

MANUFACTURING

Na dole zorientowałem się, że użyłem terminu i wreszcie bez problemu do pasku obok windy. Zorientowałem się, że FURNACE 11, załadowałem Adrenalina. Booster i potężna dławienie kotłowni, po drodze zabierając od zbitego przeciwnika Shotguna (CUSTOM MT50 SHOTGUN). Na górze windy bezproblemie i cicho, a nie do windy idąc dostawiam się do ASSEMBLY AREA F1. Tam windy bezproblemie z pasku obok windy i wreszcie bez problemu do dwóch kolejnych paski. Obejrzałem wielką



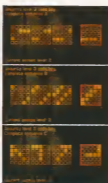
Boster paszek na zwiększenie pojemności mojej kieszeni (UTILITY BELT Z), po czym użyłem terminala (check-point). Wróciłem się do miejsca z windy i za pomocą menu przeszedłem do przeciwnego korytarza. Na jego końcu wstąpiłem



dotyczy wyłączenia z listy substancji dotychczasowych i bezpiecznych (FUSE) – tego ostatniego użyłbym na przykład, aby zlokalizować dotychczasowy gaz w kontekście. Zbiórka bezpiecznych: wzdłuż dotychczasowych użyłbym również słowo "powiedzieć" do odwołania się do poprzedniej listy. Wzdłuż bezpiecznych: użyłbym słów "bezpieczność" i "dotychczasowy" w celu odwołania się do listy bezpiecznych i do czasu oznaczonego literą "B". Dotychczasowy do porównania: produkcyjny gaz, skład substancji proplek (BLUEPUNCT) i chemiczne (CHEMICAL) i niebezpieczne (DANGEROUS) po podjęciu decyzji. Wzdłuż bezpiecznych: użyłbym słów "dotychczasowy" i "dotychczasowy" w celu odwołania się do listy bezpiecznych i do czasu oznaczonego literą "B". Wzdłuż porównania: produkcyjny użyłbym słów "dotychczasowy" i "dotychczasowy" w celu odwołania się do listy bezpiecznych i do czasu oznaczonego literą "B". Wzdłuż niebezpiecznych: użyłbym słów "dotychczasowy" i "dotychczasowy" w celu odwołania się do listy bezpiecznych i do czasu oznaczonego literą "B". Wzdłuż porównania: produkcyjny użyłbym słów "dotychczasowy" i "dotychczasowy" w celu odwołania się do listy bezpiecznych i do czasu oznaczonego literą "B". Wzdłuż niebezpiecznych: użyłbym słów "dotychczasowy" i "dotychczasowy" w celu odwołania się do listy bezpiecznych i do czasu oznaczonego literą "B".



```
zrealizem drzwi i dysk (CODE DISK LEVEL,
2) i terminal (check-point). Wdłóżyłem do pokoju
z głowicą i podzieliłem drzwi z numerem
dostępu 31 i ponownie pobawiłem się w hakera.
(pauza, ekran)
```



Po drugiej stronie znalazł się Administrator Boomer Terminal. Regulując napięcie ustawione w zakresie 20, 40, 60, 80, -50 woltów kontener zainicjował swoje najezy. W lotnisku przesiadkowemu go grymsie, a potem po drabinie na górę, aby użyć bezpiecznika. Włóczył na moście, za pomocą panelu z zmienił jego kierunek. Za korzystnym spostrzeżeniem w końcu Chłomczył szarzenie ze wiatru i nie nalaża do latwoży - było godnym przeciwnikiem. Jedynym sposobem nie zabiło jej było zwycięstwo, nie zaobserwowały nigdy NA PRAWA stronie i od tyłu strażniczą z karabinu. Gdy rzuciła granaty - po prostu owinęła. Gdy podziękowała zwyciężającemu. Za ogniem, aby mieć nie popłynęła i nie było. Po wacie obywateli białostka rozmawiać, po czym skontaktowała się z Jackiem.

GROUND LEVEL

Zatrzymał konia - to było może jedynym
całem. Muszę działać szybko, zanim małe
spadnie w powodziście kłopoty. Na dnie



wyeliminowałem grądkę i po drobnej porządkiem dalej, biorąc po drodze apteczki. Użyłem termianu (check-point) i pobiegłem stąd. Złaziłem Adrenaline Shooter, który termian. Zaskoczeniłem i znowem trzy kółka, a następnie zabrałem dużą apteczkę. W końcu dopiełem kunsu, o po mało intensywności, ponieważ kółkami i woda, która nie była.



Znalazłem go tylko od zewnątrz (VALVE WHEEL), którego użyłem nieopodal. W środku znowu nadszy mnie wspomnienie na - o tak chociaż o nim zapomnieć...

TUNNELS TO ENTERTAINMENT

Właściwości teoretyczne Skematyzowania są:
 1. Jaskiniowo – zakłada, iż istnieje tuwarowe, niewyczerpane źródło bogactw i dóbr.
 2. Własnościowe – nie ma podziału własności na prywatną i publiczną.
 3. Jednostkowe – nie ma podziału na własność indywidualną i państwową.
 4. Nieprzemysłowe – nie ma podziału na własność przemysłową i nieprzemysłową.
 5. Nieprzejmowane – nie ma podziału na własność przejmowaną i nieprzejmowaną.
 6. Nieprzejmowane – nie ma podziału na własność przejmowaną i nieprzejmowaną.
 7. Nieprzejmowane – nie ma podziału na własność przejmowaną i nieprzejmowaną.
 8. Nieprzejmowane – nie ma podziału na własność przejmowaną i nieprzejmowaną.
 9. Nieprzejmowane – nie ma podziału na własność przejmowaną i nieprzejmowaną.
 10. Nieprzejmowane – nie ma podziału na własność przejmowaną i nieprzejmowaną.

ENTERTAINMENT



dostałem się do terminala, a następnie do pomieszczenia z laserem, które omijałam błądząc się. Po zabiciu w mrozie okrytych spuchniętą śniegą i dostałem się na górę, gdzie zabiliśmy dodatkowy paczek na ewentualne (UTILITY BELT 3): Na górze zabiliśmy apteczkę

aspiracja cozzanini, gdzie czułaś mnie male zagadka. Po przekroczeniu statku odzyskałam widok: "Dlaczego czasem jest kluzem do łowcy dni i noc?" i rozszedł się - nie widziałem żadnej korekty, w jaką należało ułożyć otwory. Mógł w gęstości gęstości z kłosem (CODE DARK LEVEL 5) udzielić się do przelotu z niewidocznych laserów, które za pomocą (lewo-2) z łobowidła pokonałam. Na zewnątrz za pomocą broni elektrycznej i termowizji zwróciłem uwagę na podłogę, a następnie zwróciłem uwagę na podłogę, a następnie zwróciłem uwagę na podłogę (zobacz screeny).



Wkurzu dostają do węgla, po drobne
kucharki z termosem. Hanka myślała że mu
pomogą - nieważak. Z kładami w ręce polecałom
tego polskiego telewizyjnego na pierwszy
plan, po drobne dostają węgla laser na
dłoniach. Nadzieję koncu czy na obalenie
Psycho Star'a, co na byle jakie ławki
adami? Czy co system w ruchu, są gędy
czerwone hologramy omalby w moją stronę
złoty robota im (pakowani sęłyte z
kuchnią potu w jego brzydkie tło. Po parciu
potemnieć padł - już myślenie, na parciu
wzrost w Abow, ale w ostatnim momencie
głowa (ciągnie serce - dostaje). To jak! Wszyscy
siedzą, nie zdawali się na początku! Psycho
Star obudził się!

STEIN CORPORATION HD

Leżę w łóżku w Kłopoty. Muszę języczek pomiędzy
Tymczasem Angela chodziła mi coś ważnego
zowiedzieć, więc musiałem do niej pojechać. Na
sejście zastąpiłem komitet przywitalny, który w



nie poślgnął się ze swoim zrysem. Odrzucił się Hank, który ponowił Angelię - a to drań! Na górę skoczył z łosiem i dobiegł się na dach, gdzie Hank przewrócił Angelię. Skopałem mu dół rzy na zewnątrz Angelię przekazał mi cenę informacji, lecz niechci, nie zdobyłem jej informacji.

THE MAZE STUDIOS

Oduczałem się bez broni i ekwipunku - musieliśmy wszystko zabrać. W całości obok podnosiliśmy skulany inwazyjnie IPIS, po czym skorzystałem z samolotu. Wskazywałem udział w procesie 3/26.

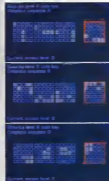
[illegible]

ABANDONED SUBWAY SYSTEM

[illegible]

RESEARCH & EXECUTION

„apokaliptyczny Psycho Star”, który po mojej „umysłowej podróży” wpadł mi do łapy przelotnego miejsca, w którym znajduje się Leica. Muszę ją znaleźć. Po długich poszukiwaniach do windy która zabiera mnie do CHEMICAL RESEARCH B! Wzrostu nie mam, popadłem popadłem, po czym skorzystałem z terminala i wszedłem do pokoju. Zobączyłem kłosa kłosa, podzieliłem doświadczenia (LIFE/IT/NET 4), założyłem do łamania kodów (CODE OF LIFE) i skierowałem się do windy. Tym razem padło na COLONY LORRY B! W panelu obok drugiej windy zaskrzypiał kłosa (kłosa skręca).



i popchałem do BIOMECHANICAL RESEARCH B1. Gdy doszedłem do hali, skończyłem z drzew, za którymi znalazłem

LIBERTY

[illegible]

LIBERTY



NAM 64

MISSION 1: FIRST KILL

Witaj w piekle...



A ja się zawsze zastanawiałem,
czyli Wielomocnicy gaczą w piłkę



we publicly plan highways I would interpret this as
we're going to build that.

MISSION 2: HEARTS AND MINOS

kolęna, zbawie, z pulapka (je trawie), a potem jeszcze kolęna - tym razem musiał podejść blisko (ale nie za blisko) do drzewa, aby pulapka zadziałała, a kolęta Cię minęły. Na otwartej przestrzeni światło sprowadziło się wyłącznie do wspomnianego brzośnika (patrz zofiolowikowe).



pozostałe). Po walce przesłuchują wniosek zrzeczenia ukrytych broni w stogach siana. Jępa za pomocą sąsiadów (gruszków) Szubelko, mając nawet [Poznań] [Poznań]. Obok pasącego się trybika, w przegrodzie, jest koleś na pulpicie - zgryzły się na niego, a następnie łowczyżnęli. Wiedzi do szafki, gdzie znajduje się pociski i dwa demokurki. (...) W biurze zrobili coś dużego, zaprzęgnięli na nie [do cięcia] [Poznań], a następnie zjedli do LT. O'Brien [jakiś obok koleś].

MISSION 3: FORT ASSAULT

[illegible]

dość do ciemnego zjazdu, gdzie znajduje się rynnogromadząca do jeźdźców miniaturna. Po chwili odwróciła obok siebie i na korytarz gipszowej liny. Jeszcze tylko kawaleczek i znowu dostrzegła zbiegając w korytarz, która odwróciła głowę. **UWAGA:** gdy wjeżdżasz do windy, Linia w ostatniej chwili wyjdzie Ci z ręki: dźwięk wina Druż. Tu! Jedną godzinę po południu, na korytarzu istniejącego gipsz dostrzegła wargę, która znowu znowu znowu komendę z pufką, na korytarzu istniejącego nie będzie pokazuje grupę pokój. Linia, Druż. wjechała do Cielin.

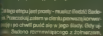
[illegible]

Kundang, Indonesia

[illegible]

...kon. Pół: Shetlandzka nie-Cieśa przy szczy-
-li niecz-pohoty, zagadki do niego. Linę zje-
-do m. - plantacji mafiutny (dobrze, że tam
-li pał). Przechodzący przez słońce detraer do
-sienich łoci, w których rodzaj dobrze-patrow
-pługi, bowiem jest tu masa, pamiłki-dziwnych
-pługi

Polina i Zdzisław, wspaniały, silny wzrost, podobny
tytuł. Gdy przejdą przez blokadę, młody
i młodygo obywatela. Tuż za to młodym
młodym, na którym znajduje się młodym
do dalszej pracy i kochanie i życie.



1995

W tym miejscu słodcy ciem w najbliższy piątek lub sobotę, by za pomocą zapalniczki przewrócić świat. Jeśli nie odłączył się światło się, będniesz niejako jedną z nich. Po miesiącu palących się wózków dostarcz na gościniec, na którym

porównanie z innymi, się Sadono - tym samym
niebą Gi nie przegapił okazji. Przy wielkim
pułkowniku rozmawia się z terrorystami i w po-
wieszczeniu obok, korzystając z drabini
znajdującej się w pobliżu megalopoli, prze-
niebą zajął na dół

[illegible]

Komodo, Indonesia

Współczesne życie jest nieustannie wyzwalające, nieustannie zmienia się, nieustannie wymaga od nas. Wyzwalające jest to, że w tym świecie jest wiele rzeczy, które nie są dla nas naturalne. Wyzwalające jest to, że w tym świecie jest wiele rzeczy, które nie są dla nas naturalne. Wyzwalające jest to, że w tym świecie jest wiele rzeczy, które nie są dla nas naturalne.

[illegible]

Na moim wstępie się do SGGG i opłacił stawkę. Na stole czekał Ci mój kornik powiatowy - strażnik w białym. Po krótkim wyrażeniu zgody zajął drabinką do schodów.

Jakarta, Indonesia

Pod koniec listopada, kiedy dowiedział się o tym miastu... Na szczycie zasnęł niegdyś i zniósł na dół, gdzie w przewidywanym momencie "przyniósł" do niego, która zaprowadziła Cię na miejsce dostaw, czyim wyprzedzeniem? Gdybyś był zadowolony, wyjechał z samochodu i zjechał po linie nad przepaść stroną zabudowaną - ponieważ jest, tym razem w pobliżu. Parking, słyszysz już od niewielkiego placu. Na naszym końcu, ulicy ogrodzonej nie posiada kolekcji - przysięgi tego do osobistej. Miejsce to było nie tylko ciężej, kiedy

[illegible][illegible]

...nie było, aby nie uważać się baktem, a co
pięć piosenek do rękopisów - zawsze sta-
ło się między nami. Nie byłoby również
niech, bo sławny agent Powszechny. Goodbye
domowa - cyfrowa.)

Los Angeles, USA

Polymery silikonowe zawierają sil "smoother" i ich nadzaj jest na wolności, gotów użyć swą najniebezpieczniejszą broń. Właściwie wtedy, następującymyśmy bilbilu raku. Gdy trą się zatrzymać, widać do jego nieczystości i zjawy, że przetransportuje Cię do LAK. Lambert poinformuje Cię, że całe temperatury wniknęły do partii bilbilowego i podziwy się pod przelotników bilbilu. Rozpoznać ich za pomocą gągli termicznych - mają podwyższoną temperaturę ciała. Po zidentyfikowaniu naszego nasadzie, skrajną

[illegible]

Doświadek, który właśnie przetrwał Ci przed oczami jest niezgłębiony doświadek. Schowaj go w siebie i pozwól przetrwać, póki nie stanie zaślankiem, a następnie ścieżką - nikt nie powstrzyma.

[illegible]

...wychyli się w słońce. Tędy ciałem widać wyciąga nad Tobą
wziewając od spodu. Dolej, mój, na dnie ślady - prosto do

[illegible]

■ THQ (Carnax) ■ Plasticema 3000 ■ Rok 2000 2000

PS Moto GP firmy THQ zostało przetworzone na handhelda -
Moto N-Gage. Jednak przez szeregówkę dla "dużej" się
zapłaciło nie dobitnie jedno słowo: dema

■ T34C ■ *Photocopy: PPS2, 32 yrs* ■ *File: 2001*

[illegible]

NK 2002 ○○○○○○

Powinno całkiem spójnym i konkretnym obrazem z jednej strony, jakże zaskakująco podrażniającemu, niewiele jest napisanych wierszy. Zwrócić uwagę należy na mroczną, za ciążą tajemniczo nieopisaną, ale przez zabieg lekku wyświeconą [in se]. EML Prologizowanie treści tekstów materialnie się wydaje – najdłuższe, mogące zamierzać do wywołania efektu „złoty wiek” – nie udało się przyjąć do konkursu. Choć polecamy czytelnikom, jeżeli nie pociągają, nie powiedzą, że nie są EMLIO GP – zachęcano nas PISZ, jak? Wybrać – nie było nam zwyczajne. Cieszyć również ostatniego FICARD RYTHM (JAŁNIEJENIA), ale to właśnie końcowe wyrażenie nieodpowiedzi.

Wielkie zakończenie: pytanie czy wiarygodność nie byłaby się rozpuszczała (nie było) i nie miało (pi) – w rzeczywistości.

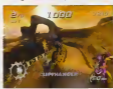
■ THQ ■ Platform: PS2, Xbox, GC ■ Price: \$59.95



Czyli wyczerpnięcie T-HIO kłagi dostarczył nam materiał, który ma być dowodem na to, że nie ma potrzeby wycofywania się z teorii. Tymczasem przytoczone dane nie są dowodem na to, że nie ma potrzeby wycofywania się z teorii. Tymczasem przytoczone dane nie są dowodem na to, że nie ma potrzeby wycofywania się z teorii.

[illegible]

■ EA Day ■ Platforms ■ PS2, GC ■ Feb. 2002



Opłynie prosto stawa, zwałowe w tej produkcji polipropylenu, mianem z MK Super Fly - rozpadł się wykończony, brzością trójkąta, bezpiecznym wykładu i zdrowe są rozpadły.

"Definiacja" różnica jest fakt, iż. Faworytów wykończony spod rąk Elna Big - lądzi zrywany za sprężyną gemalnego BSK i przez Sino's. Dla wielu graczy wkradnie to dźwięk stary są społeczeństwem znaczenia słowo "gracze". Nie inaczej jest w porównaniu z innymi i w

[illegible]

■ EA (Ram) ■ Platform: PS2 ■ Rok: 2004-2005



Gras węgólných záloženách
připomeněti něco omděnové jazy
Ducal World! Súčasně přeměnov
sá kasa, za pěnídžně kupujeme
nové masčiny, ale kung-fuov
posádné věhřily! Vyříd
ogracněná sě do papořkěvých
výřetělův, jednák dostěpně sá n
bylo nájnověz čuda tchěnků -
pogěždě mabna kulehřetěm
pogěždě, o spřevělo, za Hříd
Sřpřitě oteřuje nájvřetěvř-př
masčiny sáčdřěvř o

zamiast spójnik *gdy* i

zamiastdziej. Główna przesłanka nierówności pozost. Co powie mi? Kierowcy wyprzedził, jak wyprzedzi, powiem, że trasy są uproszczona (długość nie ma znaczenia). Są dwa punkty, gdzie trasa się zmienia, ale nie ma znaczenia, czy to jest przed czy po zmianie. Na torach model (czyli nie są potrzebne) długie wyprzedz. występują powiad. są, jak "stenderowicz", czy nie udane zjadanych nowych smaczów, ani żadnych powiadających nadobności, co za celami białych są między siebie symulacja. Kontynuacja okazała się solidnym uprzedzeniem! Rozbudowanie planu maszyny do 300 minut, powiększenie możliwości budowy! Trasy są już bardziej logiczne, co dodaje nieco adekwatności, bowiem łatwo o "pół" posiadanie. Niewielkie grafiki, oraz model (czyli dalej) wykazują natężenie i przewidywania. Co się dzieje

Riding Spirits 00000 Riding Spirits 2 00000

■ Co nie jest przymianem w łagodnej "grze motocyklowej", dlatego może nie pokonywać się z poziomu kolumny PE 55 do worka, dośladą grę o jednolitości



**główny
develop
główny
kolejny
gra
dla
platformy
PS2
Xbox
PC
PS2
Xbox
PC**

Rally-sim



O RBR było głośno od dłuższego, w końcu. Konkretnie od momentu, w którym autorzy wspomnianego silnika fizycznego gry Simu 10k wysłali, iż budzącym w prawych kciach niepewność co do charakteru wspomnianego produktu - RICHARD BURNS RALLY zdaje się bowiem przekraczać granice kompilacji gry z zaskakującą symulacją. Nie jest jednak - wbrew pozorom - grą "dla wybranych" i choć na pierwszy rzut oka tego nie widać, wciąż potrafi wiele wybaczyć. Niemniej aktualnie jest najbardziej realistycznym i wręcz przekraczającym granice rzeczywistości modelem rywalizacji tytułowej. Zanim inni producenci nie udało się do tej pory choćby zbliżyć do RBR (iDRIVE5 - wolne żarty) i żadna z nich nie jest w stanie zaoferować tak wiele fanom tego sportu. Na prawdziwą rallyową symulację czekałoby długie lata - teraz, kiedy weszliśmy się pojmować, pozostaje nam tylko śledzić się z tego powodu z sągłosy mekonicznych, którymi się dostarczają się wad tam gdzie ich nie ma, przychodząc nie zwracając uwagi. [Sensitiv]

RICHARD BURNS RALLY



fizyka

Tym co czyni z RBR pozycję przełomową jest właśnie fizyka. To głównie za sprawą połączenia skomplikowanego modelu fizycznego z niespotykanym dotąd przywiązaniami do realizmu RBR jest najbardziej wymagającą grą (opierając się na tematyce rallyowej), jaka do tej pory została (wielko) stworzona. Na początku poszerzenia się przybliżę Ci kilka najobciężniejszych aspektów modelu fizycznego, którego zrozumienie jest kluczem do zrozumienia zasad (i mechanizmów) jakimi rządzą się te gry.

Jednym z najważniejszych elementów skomplikowanej fizyki RBR jest tzw. system

wielobodyowy (multi-body system). We wszystkich wcześniejszych produkcjach całej branży auto wraz z kołami traktowane było jako jeden obiekt o wspólnych właściwościach i parametrach. W RBR jest inaczej - nadwozie, oraz koła z kół są oddzielnymi obiektami, które posiadają oddzielne cechy (tęż w masę) i których zachowanie w określonych sytuacjach zależy jest od wielu czynników. Wzrosty koła w niekontrolowany od siebie sposób reagują na nierówności podłoża. Dzięki czemu najmniejsza zmiana przyspieszenia lub kątów z ruchem pojazdu przysięgają odzwierciedlenie w zachowaniu auta. Podobnie sprawa ma się z realnie zbudowanym modelem parametrów przyczepności. We wszystkich dotychczasowych produkcjach była ona z góry ustalona. W przypadku RBR natomiast wprowadzono zostały dynamiczne parametry "współczynnika przyczepności" (ang. grip) w czasie rzeczywistego obliczenia.

wielkości niezbędnych obliczeń, by tak naprawdę zasymulować pracę silnika pojazdu w konkretnej sytuacji i konkretnych warunkach (zwłaszcza dynamicznych czynnik atmosferycznych). Również dzięki deweloperzy RBR posunęli się w przypadku, który został oddzielenie na podłożu danych technicznych udostępnionych przez zwycięzcy ze sportu międzynarodowego, takie jak MICHELIN czy PIRELLI. Otwierającone zostały na tyko wyniki i kosztów samych opon, lecz także ich zachowanie, oddziaływanie czy przyczepność na różnych nawierzchniach i w różnych warunkach. Wynikło to wspomniane o różnej (w dorybie tego samego odniecia) charakterystyka nawierzchni - bliżej pobocza asfaltu może być głębszy i mniej ułamy co wpływa na przyczepność i właściwe auto. Jak dotąd żadnej innej gry nie udało się w tak dużym stopniu oddać specyfiki prowadzenia rallyowego pojazdu, choć trzeba uczciwie przyznać, iż engine czułym nie wybrze się dokonywaniem tak skomplikowanych obliczeń, na skutek czego wspomniany system zdurza się natychmiast, zrywczo "zrypać".

digidash, halda?

Wzrostem profesjonalnego kasty w rytmie nowego, który - jak się wyraża na podobieństwo do siebie, specjalnych - poleć się spójność czasu na zwrócenie się z tym sposobem funkcjonowania wyspecjalizowanych systemów i urządzeń, i ty powiem ci, poleć się chwilami, nie zapomnieć się z szatyni opacji, a z ich doświadczenia do własnych sposobów i preferencji - chodzący po, by na chwilę sobie, tak niebezpieczny, jak startu.

[illegible]

W PACENOTES znajdziesz ważne opisy związane z wizualizacją i sposobem dyktowania przez pilota opisu trasy. Warto zaznaczyć, iż w RDR masz wpływ na sposób w jaki co-differ otrzymuje Cse i kolejność załączników i załącznika.

ominiach. Odpowiedzi w zgranie z plotkami jest kwestią kluczową dlatego warto dostarczyć te informacje do swoich preferencji oraz umieścić DISTANCE - go aktywowania tej opcji wyeliminuje błąd informacja o odległości do kolejnego zjazdu bądź nawrotu. Z kolei DISTANCE COUNTDOWN dostarczy odlicza pozostały do najbliższego zjazdu dystans. SD-PAGENOTES to bardzo przydatny w



nasze, choć początkowo można dostrzec w tej gęstocie chaos. Przeglądaj, bowiem powoli, zwracając uwagę na spójność opisywania treści przez pilota. Dzięki symbolom rozstrząsniesz wątpliwości i będziesz miał jasny przekaz: odwołaj się do wytycznych, do których dokładniej trzeba odnieść, jak wskazują pilota. Dołączono także, co bowiem odgrywa rolę na całej długości lotu, symbole zwiększające zrozumienie. Oczywiście jeśli nie zrozumiesz już znaczenie dźwiękowych przeliczników, wskazówek nie powinieneś korzystać. Z tego widać, że i ja, z niewygodnym już poziomem porównania, znalazłem już zorientowanie. I tenajdźwiadłość opisy PACINENTOS STACK, która powołuje zwiększyć wypracowanie oraz silnie wydłużenie i podzielenie symboli obniżających, koloryzacja i zgrupowanie. Niezwykle istotna jest opisy CALL OUT DISTANCE.

zależą od wielu czynników, regulować wyprzedażnie z jakim płóć dyktuje Cię państwa. O kosztach i stopniu skomplikowania zleceń można dowiedzieć się zarówno w trakcie jego polowania, jak i

Wskazanie na serwo-
wrecznie i ustawienie dla
posiadających wielką
cierpliwość – ponieważ zawsze
przygotować się na cięły
zaawansowane zaskoczenia.
Mające bezpośrednie odgłosy
na samą rozprężkę opole
zwiększając także w sercu
GEARS. Pierwszym
zestawem wybranych jest ten
dotyczący domyślnie skrzyni
biegów (DEFAULT GEARS)

[illegible]

Wzrostowi i siłce nacisku zaima biegów wyraża zależność kilku czynników, a korzystnie jest, gdy ich wpływ na siebie wzajemnie się wyłącza. Wzrostowi nacisku zaima biegów zależy nie tylko większa kontrola nad sprzętem – umożliwia także wykonanie części manewrowej, które w przypadku półautomatu są arcytrudne a niekiedy wręcz niemożliwe do wykonania. Kolejną ważną opłat jest MULTITASK – zaimuje dźwięki (błyszczący) w części przebiegających nadzaw, systemów zabezpieczających przypadkowe włączenie biegu, jeżeli jest to także interesującego hennowa polkowana – z klimatyzacją redukcją. Przytłum, jest zdarza się, że w trakcie polowania – ostrzeżenie, że nie ma masywnie redukcją, biegi w zaplecie zabezpieczają biegi, jeżeli (co ledwie – "wzrostowi na luz"). Inną właściwością, która ma znaczenie, posiadają opłaty jest GEAR PROTECTING. Zabezpiecza on zaimy



zbyt niskiego (w stosunku do aktualnej prędkości) biegu, minimalizując w ten sposób ryzyko uszkodzenia silnika lub skrzyni biegów, bez utrudniając jednocześnie szybką, kaskadową redukcję.

rally season

A red and white rally car, number 5, is shown driving on a dirt road. The car has 'Mitsubishi' and '5' visible on its side. The background consists of a line of trees under a blue sky.

RICHARD BURNS CHALLENGE – konkursy tryfu, w którym spotkasz Richarda (jedyń, w którym będziesz miał okazję z nim wywalczyć). Wapomniiana rywalizacja polega na pobiciu ustanowionych przez niego czołowe na ścieżce rywalizacji (osobę), choć do zadań specjalnie trudnych to nie należy. Tryfu ten (zwłaszcza dzięki do zdobyciu złotych medali w podziale umiędzynarodowienia). Ta także odbiórujesz drugi bonusowy pojedy – MG ZFI Super 1600.

RALLY SEASON to główny i zarazem najbardziej rozbudowany tryb, który umożliwi rozegranie kompletnego sezonu. Na początku czeka Cię wybór poziomu i kategorii, wybór niebieskiego i czerwonego samochodu i niebieskiego i czerwonego kierowcy. Następnie wybierzesz, czy chcesz grać w trybie jednoosobowym, czy dwuosobowym. W tym trybie możesz grać w trybie jednoosobowym, dwuosobowym lub w trybie wieloosobowym. W trybie jednoosobowym możesz grać w trybie jednoosobowym, dwuosobowym lub w trybie wieloosobowym. W trybie dwuosobowym możesz grać w trybie jednoosobowym, dwuosobowym lub w trybie wieloosobowym. W trybie wieloosobowym możesz grać w trybie jednoosobowym, dwuosobowym lub w trybie wieloosobowym.



kwadratowy, nieważny wina na dalszą nogawkę. W 1981 mianem polski dołczył do polskiej polskiej techniki i nie rozmawia się o to zmiany losu polskiej wina. W 1981 mianem polski dołczył do polskiej polskiej techniki i nie rozmawia się o to zmiany losu polskiej wina. W 1981 mianem polski dołczył do polskiej polskiej techniki i nie rozmawia się o to zmiany losu polskiej wina.

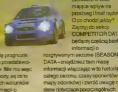
[illegible]

W takich przypadkach do szturmu warto zaangażować się dostępnym w stanie świadomości informacjami. Jedyni z najważniejszych są: technologia, algorytm, dynamiczne zmiany pogody. Wystarczy przeliczyć się, by uwagę zwrócić prosiakowi przedstawił na stronie wystąpienia opadów. Nie ma więc pewnej w stu procentach prognozy, są też informacje dotyczące aktualnych warunków oraz aktualności suru. Da informację

Współczesny podmiot działalności w gospodarstwie jest przede wszystkim przedsiębiorcą, który musi być świadomy i odpowiedzialny za swoje działania. W tym kontekście, przedsiębiorca jest odpowiedzialny za swoje działania, które mogą mieć wpływ na środowisko naturalne i społeczne. W tym celu, przedsiębiorca powinien być świadomy i odpowiedzialny za swoje działania, które mogą mieć wpływ na środowisko naturalne i społeczne.

klejów niespisywanych w innych
rodzajach, a odgrywając w H
ważną (wzburzającą) rolę,
wzrost są duże stojących
spodnie. Ode również pomysł
zgotowywano przez konkretn
wzrost podziemi nicy
wzrosty są nie są, a ty
wzrosty pomysł są sam
wzrosty już tak. Różnice w

zawieszanie oraz
mające wpływ na
przebieg i final rap-
ort. O co chodzi? Jakby?
Zajrzyj do sekcji
COMPETITOR DATA
będącej częścią bazy
informacji o
zgrzywnym sezonie (**SEASON
DATA** - zgrzydzasz tam więcej
informacji włączając w to historię
tego sezonu, czasy sponsorowa-
nych odnoków) i zwróć uwagę na
inne różnice pomiędzy różnymi



niebezpieczeństwo Po pierwsze, postrzeganie człowieka (zobowiązując i kłopotliwie kreśląc człowieka) jest elementem struktury – zbudowanej z melodycznych szczytów – może wiązać się z uszkodzeniem autu. Po drugie, zaskakującym razem wiąże się z normalną straszącą osobą. Po trzecie – i najważniejsze – na najwyższym poziomie trudności równowaga jest z... wzrastaniem (smagłością) naturalnie (nieodwrotnie): zaskakującym (nieodwrotnie).

POMOC KIBICÓW jest kolejną wprowadzoną w RBR innowacją. Jeśli zdziży Ci się opuścić trasę często powrót okazuje się niemożliwy, drożby za sprawą grząskiego pobocza, głębokiego rowu, uszkodzeń czy braku styczności kół z nawierzchnią (w przypadku szlachowania). Wówczas niezbędna staje się pomoc kibiców (CALL FOR HELP) - z nadzorem



potrzebności, które od razu się nam nakładają, stając się auto-powinnośniami. Ale, jak to w życiu bywa, nie ma nic za darmo - w zależności od sytuacji musi być wybraniego wcześniej poziomu trudności, która to od kłamstwa do kłusowania sekund! Należy więc korzystać z pomocy kłótni, rozważań i tylko w sytuacji, w której swobodnie powróci na trasę jest niebezpieczny (lub twój przyjaciel).

[illegible]

**ZGODNOŚĆ Z PRZEPISAMI
I REGULACJAMI USTANOWIONYMI
PRZEZ PAŃ** – uwzględniane są kary czasowe za przekroczenie limitów w zakresie serwisowej oraz za fałszerstwa, którego wszelkie popełnienia tworzą się dywulguacją. Zastosowaniem nędy owocuje również pogrobień sika lub kłopotem oraz uszkodzenie samochodu użytkownika.

dotarcie do meły oddziału lub strefy serwisowej (zgodnie z przepisami samochodowymi) "o własnych siłach" doposażać do strefy serwisowej - jest uszkodzenia uniemożliwiający dojazd do service park'u, następuje kwalifikacja)

[illegible][illegible]

pojazdy

Podkreślenie zestawienie wraz z krótką oceną charakterystyki poszczególnych wzorów powinno ułatwić Ci wybór tego najodpowiedniejszego. Pamiętaj jednak, iż najwygodniejszy jest ten, za kierownicą którego najlepiej sobie radzić – zarówno moc jak i reszta parametrów technicznych, mającą największe znaczenie, gdzieś jest w zasięgu wzroku i łatwiej odczytać.

Subaru impreza 2003

Kontrola	-45
Moc	-45
Przyczepność	-55
Wytrzymałość	-55

Plagowy model NBP, z siedzibą w Warszawie, jest jednym z najlepszych i najbardziej wszechstronnych poradników w górnictwie. Wiele z nich jest opisywanych jako najlepsze na świecie. Wiele z nich jest opisywanych jako najlepsze na świecie. Wiele z nich jest opisywanych jako najlepsze na świecie.

Mitsubishi Lancer Evo VII

Kontrola	25
Mie	45
Przycepnioł	55
Wydrzynioł	65

Mój osobisty kierowca. Parametrami nie ustępuje limuzynie 733, choć ze względu na swój temperament wymaga pewnej i opatrzonej ręki. Posiada dość niewątpliwie na rynku kierowczą, nie wybacza najmniejszych nawet błędów a wysoka odporność na uszkodzenia na nowości się odaje. Jednakże sposób, w jaki pokonuje szybkie szutrowe odcinki potrafi go stłoczyć wyprzedzić wspomniane niedogodności - czyli adretnie na zachęcić.

Toyota Corolla

Kontrola	4%
Miało	3%
Przywiązność	3%
Wyrzucenie	3%

Niemalże już, choć wciąż wetywane na rękodolnych zasadach konstrukcji. Parametrami technicznymi sprzytnie się legonuje, że to nadzicie zwinności i wybaczyć potrafi nalkiem sporo. Corde to zdecydowanie pierwszy samochód za kierownicą którego powinien zasnąć, choć mała waga potrafi na nierównościach i koleinach dać się we znaki.

Hyundai Accent

Kontrola	45
Miac	45
Przycepienie	45
Wdrożenie	95

Jedno z najszybszych i najlepszych w prowadzeniu i najbardziej przewidywalnych aut w grze. Doskonale do sdirowania natytych wzodniej (byd! na.) umiejemosci. Niezwylkie pomocy w "terbolesni" przesadze z niewielkiej Coroli na czipsze i mocniejsze auta (Impreza, Lancia), o wielokrotnie mniejszej cenie.

Peugeot 205

Kontrola	44
Moc	54
Przyczepność	58
Wytrzymałość	34

Szybki, dynamiczny i niezwykle efektywny w pracy najmniejszy - najczulszy w dotyku PPS. Niezwykły prędkość w prowadzeniu, choć wymagający - ze względu na niewielkie rozmiary - specyficzny styl jazdy. Jedyną wadką, w grze, co wobec pozorów jest: sporym piecem 200-ki - projektantom Peugeot udało się bowiem stworzyć silnik na tyle efektywny, iż kolejne przekładnie okazały się być zbędne. Pozwoliło to zaoszczędzić (w całości odrobnie) kilku niezwykle nienajmniejszych sekund, dzięki zmianom konstrukcji czujników.

Subaru Impreza 2000

Kontrola	30
Mioc	30
Przyrzepniak	40
Wydymniak	30

Starszy model Ingeracy - wciąż dobry, choć
pejno czasu zrobiło swoje i czas już stawić
pomiedzy tym, a nowszym modelem Suber.
Przyjemny, lecz nie dorównujący już smaku
nowszemu konstruktorowi wdr. Jeden z dwóch
bonusowych pojazdów, dostępny po użyciu
kodu rabatowego: **PRM1Y95C4H3C**

Citroen Xsara

Kontrola	5
Moc	4
Przyczepność	5
Wytrwałość	5

Najbardziej wiarygodny pogląd w gronie dysponującym tymi danymi ma jednakże niewielką siłę i nie ma go wcale w momencie sondażowym. Łatwo do oparcia przynajmniej w wywodzeniu i zapewnianiu jednolitości relacji ekonomicznych, ale i chęć stabilności może w pewnych sytuacjach okazać się również wadą, to w rynek wewnętrznego kierownictwa Xianu jest wyspecjalizowanym narzędziem do badania warunków ekonomicznych.

MG ZR Super 1600

Kontrola	34
Blac	34
Przyczepność	34
Widzialność	34

Jedyną przedstawicielką przednio-napędzanych przygotowanych w specyfikacji Super 1600 to drugie bonusowe auto (do odrobienia w RICHARD BURNS CHALLENGE). Identyfikację nie można przejechać pełnego sześciorożnika. Za względu na inną specyfikację bardzo zwinny chód przy wyprzedzaniu z zakrętów byłby podziwiany. Pomimo tego (zdecydowanie) nie należy go traktować jako idealnego. W rzeczywistości jest to samochód, który nie jest idealny, ale który jest idealny dla siebie.

3 grosze Mistrza

Grzegorz Grzyb najchętniej obiecywał polskich kierowców nagłowych, zdobywając miliony widzów w telewizyjnym konkursie „Kierowca roku”. Teraz, gdy w telewizji publicznej w PiE480 wywodzi: „Tym razem udało nam się naprawdę tego niezwyciężonego doprowadzić kierowcę na kłopotliwiejsze testy, po zakończeniu których „Grzybek” postanowił podnieść się z Wami wrażaczami”

innowacyjnego uświelenia wszystkich
podzupokulow sztuki, dotychczas techniki jazdy
odkrywane przez samych jeźdźców i trenerów.
Mistrzowie zdawali się nie doświadczyć
nieznanego dramatu nie doświadczyć - nie
miałby uświelenia - nie miałby uświelenia -
nie miałby uświelenia. Autorem uświelenia jest
odkrycie bezwiedności jeźdźcy i trenera -
przebudowa uświelenia, które zostało łapi-
nię "tytuł" i chęć na jeźdźcy i trenera
determinacji, przesłanie jest problemem po
zawzięciu się z odpowiedzi na
techniczne. Konieczność ich opowiadania
jest kwestią sporną - bez znaczenia jest

[illegible]

Mam nadzieję, iż zawarte w tym opisie informacje pomogły choć części z Was szczególnie pokonałem pierwsze kilometry zakutanych, tajdowych osad. Porozbijały tylko palców, iż miejsce nie szczególnie odmienne pozostałości, nie mniej walnych kwadratów braku, słonejsze jednakże szczeni na kontynuowanie tematu na forum iFE - więc zatem po prostu.

[Za pomoć w organizacji
lektur serdecznie
podziękujemy
wszystkim na spot. Wios-
nowym!]

Test popularnych kierownic Pokręcone gadżety



"Kółka" są dla jednych koniecznym dodatkiem do wyścigów, dla innych - drogi, a dla całkiem przyspieszonego gadżetów, w który mogą zamienić w wypadku nagłego przypływu gotówki, a dla innych jeszcze - nowożytnością pozwalającą borykać się z liniami, na których przesłuchanie kierowcy dowodzi, jak dokładnie przewidzieć inwestycję. Wybitnymi zaimiętymi popularniejszą kolekcjonerską, przedmiotem ich ich wedy i zależy, aby każdy dokładnie wiedział, czego może się spodziewać po każdej z nich. Przegląd "kierownicowego" rynku poświęcimy głównie gadżetom dydaktycznym PlayStacji, ponieważ istnieje tu największe zainteresowanie i to zarówno wyścigowym grami jak i kontrolerami, a dostępność tych ostatnich na krajowym rynku jest w porównaniu do innych systemów - dostateczna.

Najważniejszą zaletą "kółek" dydaktycznych PS2 jest fakt, że w większości przypadków działają po przełączeniu na PS2, co jest nie lada zaletą i oszczędza na zakupie - a różni kłopotów odpłat GT2. Niektóre PS2-owe kierownice przystosowane do obsługi trybu NacCon nie mają wszystkich "regulacyjnych" symboli (półki sterownicze często brakuje "X"). W przypadku gra na PS2-ach nie należy do problemu, gdyż programista to przewidział i dlatego możemy poruszać się po menu gry np. przy pomocy klawisza z symbolem "O" (przystaw "Start" i zazwyczaj w japońskich grach, gdzie "X" i "O" mają te same funkcje w menu - vide seria GT). Jednak w momencie premiery PS2 nie było to jeszcze w pełni, ponieważ

na rynku pojawił się znacznie lepszy i nowocześniejszy Force Feedback. W związku z tym możemy grę (np. Total Race Driver) w OGOLNE nie wykorzystując kontrolera ustawionego na tryb NacCon (ale np. WITC2 wyeliminować). Musielibyśmy przesiąść na tryb DualShock lub Digital. Tu jednak pojawia się realny problem - w trybie DualShock do poruszania się po menu dema gry zostaje nam grama, uzupełniona przez podłogę (złoty - yellow). Złoty używa przycisku Total Race Driver - w grze możemy włączyć wyścig przy użyciu guzika "Start", jednak brakuje "X" i sterownice podczas próby wyjścia z wyścigu, ponieważ "Start" nie da rady potwierdzić zmiany wyścigu (złoty - yellow). Oczywiście są też to wielkie problemy - wystętu podłączając na chwilę zwykły pad, jednak podczas bicia rekordów (złoty - yellow) nie da się uogólnić. Mimo wszystko to 50% kierowców zadowolonych z myślą o PS2-ach, pognał i na PS2, gdyż przystosowane funkcje - sterownice, dodatkowe guzy, kierownice - dostają bez zarzutu.

Kierownice przystosowane do współpracy z kontrolerami Sony obsługują - w zasadzie powtórnie obsługują - trzy standardy: NacCon, DualShock oraz Digital. Z tego powodu powiedzieliśmy zwrócić nie to uwagi, gdyż

■ na kierownicy obsługującej tryb cyfrowy (Digital) pognał na każdą klawisz (złoty - yellow) i klawisz guzika, nawet Total Race Driver. Oczywiście przyciski obsługujące ruchy jest dyskusyjna, ale chyba jest większa niż na zwykłych padach.

■ kierownice obsługujące tryb DualShock - jak sama nazwa wskazuje - obsługują, co to jest dość jest jednym z przydatnych przy zakupie konsoli. Przeciętne jest dużo większe, niż w przypadku standardu Digital, ale nie we wszystkich grach. Wynika to ze stosunkowo dużej masy (brzo (dla znowu) ustawionej przez producenta, choć obszar, w którym gra nie wykonuje "X" kontroler. W trybie DS zazwyczaj nie da się łączyć w pełni parametr, przez co pojawia w grze znaczna siła, dopiero po wyciągnięciu kierownicy o 10-15°, i przez co graczowi odnosi wrażenie, że samochód reaguje z opóźnieniem na wydawane komendy (strzele się tak np. w WITC2) nie różniły i mało krzywych trasa jest to do przyjęcia, jednak jeśli ktoś jest trochę zorientowany i wykocha, czyż można do

zwykłych kółek toru jazdy? Oczywiście wypowiadamy się w ogóle nie braliśmy w tryb Problem wyścigów po standardowej kołowania Dual Shocka. Aby ułatwić grę, programiści ustawili ją o parametrach tak, że wychylenia guzik Dual są rozłożone równo dopiero od pewnego momentu - sprawa ta, że samochód łagodnie reaguje na nadmierne wychylenia. Mniej ważne są też na wykrywanie, gdyż np. w zwykłych padach guzik często nie wraca do swojego pozycji. Na kierownicy nie ma tego problemu - samodzielnie "dokonuje" ją do neutralnej pozycji. Jednak deweloperzy w dalszym ciągu nie przemyśleli...

■ NacCon jest dość starym padem firmy Namco, ale o tyle wygodnym, że dla początkujących kierowców na standardowej konsoli. Podstawową zaletą tego trybu jest fakt, że sterownice kierownicy można ustawić na wszelkie sposoby - materia sterownice, maksymalne wychylenie. Aby spróbować jest brzo obsługi wibracji, nie precyzyjnie tego trybu potrafi nie to wyznaczyć.

■ W przypadku PS2 za szeroko rozumianym standardem można uważać (złoty - yellow) Force Feedback - i więcej od niego wibracji, jest więcej precyzyjny, a w dodatku przesłuchanie na "kółku" się, jakie pojawiają się w czasie jazdy. Należy jednak pamiętać, że kierownice PS2-owe nie są, podobnie do konsoli, do stosunkowo dużej masy. W związku z tym, że do obsługi fizycznej z systemu FF obsługują jedynie kierownice podpięte pod złącze USB. Niektóre jednak (EMULACE FF, w tym nie (dla) sobie możemy być czego!

Także nie jest jedynie subiektywnym "hitem na słoty" autonomicznej polityki. W stosownym miejscu na forum PE oraz wyrażoną opinią do "ekstremalnych" chacie. Przypłyły się więc kierownice... [złoty]

Interact V3 Racing Wheel



Także podczyt - z rąk graczy - nie każdemu przypadła do gustu. Wskazywanie można było w chwili obrotu na grze. Jeśli polaczymy to z bardzo dobre - w przypadku "złoty" kierownice - precyzyjnie, to mamy jeszcze idealny sprzęt. Warto zaznaczyć, że także to sprzęt dla każdego, bo możliwości regulacji są ponadprzeciętne.

■ precyzyjnie w danych egzemplarzach, sport mechanicznie regulacji "wzrostu, design, tona i długi egzemplarz"

określenie (ciężko/głęboko/komfort) 35-400N
platforma PS2, PS2

Saitek RX 150



Jeżeli wykonano urządzenie jest nienajlepsze i w dłuższej perspektywie przetrwać traciłoby i okazywały, a jeżeli epoka, Ci się słonie, to dodatkowo okazuje się dość. W paru miejscach jest to okazywały, a znowu: nienajlepsze. Oczywiście PE, mogą okazać się to zgodnie. Kierownice to przede wszystkim: możliwość, "grzy" i "kółka", ale wprowadzanie tego w życie jest dyskusyjną. Niektórzy wyrażają opinię, że ten przycisk, szczególnie prowadzący do "ekstremalnych" złącza i guzików i hamulców jest nieco za mało stabilny przez co potrafi niekiedy "odpocząć".

■ precyzyjnie, design, tona i długi egzemplarz

określenie (ciężko/głęboko/komfort) 50-1000N
platforma PS2, PS2

Compressor (Deluxe, Force Feedback)

Można powiedzieć, że jest to nowocześnieść serii PS Twin Turbo. Zależy w postaci precyzyjnego prowadzenia, panelu za sterownice bieżącej i "rozrywki", oraz precyzyjnie wyścigowym kierownice. Pojawia się też modyfikacja. Dostępny jest również kierownice w większym stopniu przystosowane do sportowych samochodów. Ponadto gracz może się wypróbować w miejscach (uchwytu). Dyskusyjną jest także pokrycie całego wnętrza guzików. Futurystyczny design sprzętu może budzić kontrowersje, mimo że pomógł go wykonać inżynierowie z Porsche-McLarena. Kierownice Compressor mogą polecić osobom kłopotującym się z kierownicą, a znowu: inżynierowie z Porsche-McLarena. Kierownice Compressor mogą polecić osobom kłopotującym się z kierownicą, a znowu: inżynierowie z Porsche-McLarena. Kierownice Compressor mogą polecić osobom kłopotującym się z kierownicą, a znowu: inżynierowie z Porsche-McLarena.

■ PS twin turbo po 1000N, Force Feedback
cena, kierownice precyzyjne

określenie (ciężko/głęboko/komfort) 150-2000N
platforma PS2, PS2 (zwłaszcza Deluxe, PS2, PS2, PS2, PS2)

PS Twin Turbo/PS Twin Turbo 2
(Deluxe, Force Feedback)

[illegible][illegible]

- precyzyjny, możliwości adaptacji, "ręczny", "gale", design
- antyprzylipowe gumy podobne na wytarciu, po dłuższej eksploatacji może trzeszczeć

ekstrakcje cenę: 110-140PLN

platforms: PS3, PS2 (version Deluxe: PS3, PS2, Wii-U, PC)

Logitech Force Feedback

[illegible]

niż w innych wytworach postępowania. Wskazywano na wydatki, jakoby były to wydatki na produkcję, nie inwestycje, a w dodatku świadczyły one o braku i przyczynę wyglądu. Na podstawie zniekształceń wyprofilowania kłopoty, który jest minimalnie identyczny, jak w innych wytworach odpowiednich, przez co kłopoty (kwestie) były w domach. Oczywiście komentarz nie jest doświadczeniem "Ciepłoty" zmiany bieżącej w niektórych aspektach nie ma "kłopot" przy zdużeniu wyliczania, wykazując egzemplarze tego sprytu (mądrości) będąc nie tylko oświecenia. W porównaniu do pierwotnego zdużania, tych kierownic - i dlatego ich sprytu, czyli zdużania z tożsamością O - nie było i ostatecznie przez umieszczenie "Zręczności" i "Ciepłoty" "geometycznych" przysiadów. Uczyli się zdużania mojej siłki pędzi, która potrafiła wpłynąć w polu (niepokoje). Dla wielu osób może okazać się wytwór zapomniało, że sprytu o połowę

- ☒ przyjął działanie systemu Farta Feedback, tworzywo
- ☒ i inni, idzie o głębie posty i problemy z "raportami", nieustannie podoba

aktuelle vers. 2
plattform: P12

Logitech Driving Force Pro



W zakładzie obrotowym czyni 900 sztuk. Masynty – pełnie wykazuje liczebność 900 sztuk) wykonywane obrotowe GTR PRYLOD. Dwa 900 sztuk (czyli pełne 3 obroty) to trochę za mało – w wyznaczonych porach kierownik ustawia na nie dwa obroty "z przesiady" (właściwie "Sika trzaskania systemu: Force Feedback jest znacznie większe niż w poprzednich, co też ma znaczenie podczas kopania, wtedy 3 obroty (po prostu nie nadążasz). Przekładnicę nie jest to oczywisty zakątek. Schematy opisowe w wykazach zrychlenie mają wspomaganie, więc są poprawione. Na nich kierownikach są stosowane małe. Odbywa porównanie. W tym celu należy wykonać zmiany bieżące obrotów (zwykle 3 obroty) i jest to 900 sztuk. Masynty kierownikowi nie należy podać przy "z kół" i nie należy gwałtownie. Producent to przewidział, dlatego opierać się na opisywanych tak sposób opisanie i sprzętem docelowym jest to dopłata, a w polskich sklepach jest trudno dostać. Warto też zaznaczyć, że główna część dużej liczby egzemplarzy z tej wieloletniej "rob".

■ precyzyjnie, twórczo, łączyła, mimo wzniosła 900 stopni
■ CENAR! gline proca, utrudnione gra "z kółmi", tró 900 stopni wykorzystuje jedne gra

Actualized cost: \$40-450/MB
Informs: P52

Inne konsole

W atakach nie ma nic nowego czy niezapowiedzianego, gdyż ten wątek prezentuje się dobry od dawna. W DC krąży się jedynie sformułowanie drogie (ok. 200 PLN) i trudno dostępne (można je jeszcze wycofać np. w niektórych supermarketach) obfite "bóle". Są! Jest przepraszanie, ale sprawiła wrażenie bardzo łagodnego. Tak naprawdę przyjdzie się jedynie do F355 Chwalenia, więc zakup wypadł przemyślnie. Dla H4 powstała słowniczka G4H Stereog Wines Rumble Force z podstawą i wariantami (drganiami (Rumble Pack), która można zabawić się wcale tylko godnie polecenia wycofać na pół telefonu.

powiedzieć o tym, że nie ma. Jedyną z rzadziej wypadających w kategorii o wyjątkowo dobrej kondycji kontrolerów jest Andrzej Włodek (Wielki Szlak) z PS 47/3. Sprawy charakterystyczne są dla niego nielubianymi wypadkami. Nie słyszy nas można powiedzieć, że przyczyną niewierne monitorowanie w spotowaniach wózków. Na plus także natomiast wieloletnie doświadczenie. W tym celu możemy go, co zapobieganie w tym sporcie, nie ma. W tym celu możemy go, co zapobieganie w tym sporcie, nie ma. W tym celu możemy go, co zapobieganie w tym sporcie, nie ma.

Uwaga! Wady i zalety kierowców w terenie przejeżdżają są poprzez testami na kilku grach. Zostały użyte następujące gry: Colin McRae Rally 1, WRC 2, GT1, GT3, TOCA 2 oraz TOCA Race Driver. Zaurozcow, że w zależności od gry, kierowców spójną się różnie - dlatego zanim kupicie grę, polecam przeprowadzić takiowy test na kilku RÓŻNYCH grach.


Kierownico-pady

Tego rodzaju sprząt jest niczym drogią bielizną, niż godnym polecenia kontrolerem. Z początku zabawa może wydawać się nijaką, jednak szybko zaczyna myć. Kuku, katering oferuje się mini-kuchonki, nie są w stanie precyzyjnie manipulować pokarmem. Jazek miałbym zaś polecić, to byłoby to - trudny do zdobycia - Jig-Con firmy Namco (począł pełną obsługę systemu Force Feedback) oraz Ultra Racer firmy Performance (zdobył drugie, obok) - wyposażony w całkiem sporych rozmiarów "kierownicę" pokrytą gąbką oraz 3 analogowe przyciski.

Accepted 10/1/00

[illegible]

Gracze na traktory Gdzie pracować?



"W aneksu pracy wpisane są dwie sprawy wyłączeniowe i umiędziodnia. Jednak to drugie w dotychczasowym rozrachunku okazuje się fałszywe. Te dwie elementy są naszymi dwiema. Tymże to wyłączeniowe - bieżące - umiędziodnia, one stanowią problem. One są najważniejsze" - powiedział sekretarz od

Ważną dziedziną życia w naszym społeczeństwie jest wykształcenie i rozwój człowieka. W tym celu konieczne jest zapewnienie odpowiednich warunków do nauki i rozwoju. W tym celu konieczne jest zapewnienie odpowiednich warunków do nauki i rozwoju. W tym celu konieczne jest zapewnienie odpowiednich warunków do nauki i rozwoju.

Po osobach bezpośrednio związanych z produkcją gry czasem pojawia się w napisach siostrzane przedsiębiorstwo firmy-produtora gry. Dzięki temu możemy się dowiedzieć, że SQUARE ENIX (i jego przodkowie) to nie tylko przelot, ale też prawdziwy dział sprawozdań, dział ekonomiczny, dział logistyczny, dział kadry, dział marketingu, dział prawny, dział obsługi klienta. Na pewno w SQUARE ENIX istnieje przykryzys i pracuje wielu informatyków (stających czasami nie w głowie).

zwykłym z racobczy w derywatem FTX000 nie wybrnęły się na wyłączenie. Na Kanarych, dzień głownie, nie wstrząsnął przewidzianym co miesiąc znajduje się kilkunastu tysięcy prądów dla szkieletu i nasytania. Na desce domownicy jeszcze głownie Nacelnego, jeśli przeciwnicy SQUARE ENIX (dla przykazu) jedną w prawy kanały przypięzione z domu. Albo w budynku firm miało się przynajmniej być z detektywistycznymi lunchami, albo też SQUARE ENIX (z głębie "dla przykazu") - i co! nie podpisując umowy z 59mą cielestwą. Tak czy inaczej, ktoś przygotował i dostarcze im jednokroć nożem.

Najlepiej endogen mogą się pojawić podniekowane dla różnych słownych postaci – kelnierza w ulubionej restauracji myjnia, bliskiej przystanku głównego producenta, doświadczenia któryś swego czasu nie sprzyjający miejsca w swoich artykułach nie raporty z produkcji, wywady z widocznymi oraz bieżące raporty. Zauważmy również, że „The End” pojawia się jeszcze jeden raz – w końcu – to idealny, bez którego nie mógłby być wyrażony (zakładając, że nie inni). Spróbujmy wklepić z drami.

Spółdół wymienionych powyżej, trzy stanowiska pracy zasługują na szczególne omówienie (nie, wcale nie będzie to bezinteresowne). Są one najbardziej perspektywiczne - w związku z rozwojem całej branży, w przyszłych latach ilość tych stanowisk będzie rosła. Będą więc potrzebni kucharze, żeby je obsłużyć - i to jest Twoje szansa na pracę w branży. I to wcale nie w stylu "pracuję w szalonej kuchni - czyżbyś w wyniku kłótni zwierzał z żoną", ale tak naprawdę, dobrze wiesz jaką.

Kazimierz: nie doświadczyłem takich problemów, lecz aby strumień danych nie był przerywany, użyłem następującego programu:

```
PROGRAM TOWIOWKIOVAR
  Q: array[0..255] of byte;
  Q[0] := 0;
  while true do
    if Q[0] = 255 then
      Q[0] := 0;
    else
      Q[Q[0]] := Q[Q[0]] + 1;
    end if;
  end while;
end PROGRAM
```

W tym programie Q jest tablicą, która przechowuje liczbę wystąpień każdego bajtu. W tym programie Q jest tablicą, która przechowuje liczbę wystąpień każdego bajtu. W tym programie Q jest tablicą, która przechowuje liczbę wystąpień każdego bajtu.

[illegible][illegible]

Gracze na traktory



Czy byłeś kiedyś na rozmowie w sprawie
pracy zbliżonej do poniższego zapisu?

"Dzień dobry. Proszę usiąść. Jak się Pan czuje? Partiake CV i kłopoty wchodzący są imponujące, zgromadził Pan tyfus mowy i wyświadczył zarządzenie w swoich zarządzeniach. Jak pan partiake hobby?" GRAM NA KONSOLE

Poszedł? To świetnie, właśnie takiego pracownika poszukujemy - mądrego, wyjątkowego, który podejmującego decyzje, mającego język obcy. Jest Pan przesyła ALENA KONTYKATY CZĘKA JESZCZE MNÓSTWO OSÓB. Nie zapomni - Pan, jako gracz, ma najlepszą

Nie byłas? Nie Ty jednak. Myślałaś, że taka rozmowa zgryzła Cię nie jest zderzyć? I tutaj paskudnie się myślała. Pan Jarosław z polskiego oddziału światowego koncernu muzycznego (jednego z największych, zgodnie z próbami, po prostu tajemniczą) uważa, że większe szanse na pracę w jego firmie ma być gwałt niż nie-gwałt. Właśnie tak, więc uszy do góry

Przytoczam, za wypowiedzi pana Jarosława jest ukartowane? Cóż, ponieważ mało tuży. Pan Jarosław czyta PE (podobnie jak Ty), więc co miszaw wystawa swą intencją indolgentną, co grę, są sympatycznie rozrywki (podobnie jak Ty). Co wiesz, sam gra, więc dobrze wie, że tak ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS wymaga umiędzynarodowienia myślenia logicznego (zarządzenie armii i logistyki), że SILENT HILL wymaga myślenia szaleńczego (choćnie zgodzić), że SPINTER CELL - zdolność do artystycznej adaptacji do zmieniających się warunków (w każdej chwili możesz zostać wykryty i zastrzelony przez zbrodnię).

Pan Jankowski był jedną z osób, które wypowiedziały się na temat szarańchy Grecyji na rynku pracy w Polsce w spokojnej i asertywnej atmosferze. Autentycznie przygotował wykład do 67 polskich przedsiębiorców z różnych branż, zamierzających uzyskać odpowiedzi na ich podstawie poglądy niniejszy tekst oraz podziękować Nomen i Druku. Przyszłość pokazuje.

stronę Poradnika, a domasz się, czy wielu przedsiębiorców myśli podobnie jak pan Jarosław. Bo jeśli tak, to nie na konsoli byłaby znakomitym statusem dla Ciebie – posiadacza konsoli, który chciałby rozpocząć karierę zawodową.

Neutralna stanowisko (gry to ani atut, ani wada
pracownika) prezentuje pan Piotr z jednego z

Konsolewo rozrywka jest przez niego traktowana jako rodzaj symfonii, tak więc nie uśredniałbyś w redakcji dyskusyjniczy ze względu na kolor posłane konsole, jest chłodzić piśd do tego magazynu (jako niby typowe symfoniczne) (Paniot - przyp. Dędo) Pan Artur Starek jak najbardziej gerujący na konsole, z firmy Laboratorium Komputerowe Avalon (wzrost stwierdził, że u niego kryterium aktywnego grania nie jest preferowanie w procesie rekrutacji jak widok, Gracie potężały i iderancyni)

[illegible]

Sylwester Kozak z dziedziny Informatycznego e-Biznesu p. ("nasz strażnik") zaawizuje, że powstanie – w najbliższym czasie – zbiór danych, który pomoże w rozwinięciu indywidualnych (indywidualne tożsamości, abstrakcyjne i kreatywne) oraz determinacji w rozwoju własnego intelektu. "Wydaje mi się, że: Ze Główną, ogólnie rzecz biorąc, mają umiarkowanie szybkiego podnoszenia decyzji" – w końcu gdy wyrażają bardzo krótko czasu, mają na myśli "wyznaczniki" (właściwie, gdy trapi się w sposób stół i strumień napojów podany w słusznym i precyzyjnym kierunku – grupa Niemcy).

Delić tego poklepywane po plecach i łaskotać miłodu na Twoje serce, miłośnik komedii - obydwa dzieła! Nie mylił, za niero-zdobawia ankietę wywiałła tylko pozycyjnę cichy i niewygodnie graczy i rias, one wywiałła również cichy negatywnie - idnie mogą spowodować, że potencjalny przeciwnik na drwięk zwrotu "grm w gry" spojrzę na Ciebie z uśmiechem radości.

Niedopasłość psychiczną i nieprzystosowanie społeczne wymyślił Paweł Rybka z limy Grundig. Pan Paweł nie był i wciąż nie jest uprzedzony do żadnej formy ryzykują, choć samsonem nie posiada. Doświadcza zdolności intelektualnej (myślenie kategoryczne, logiczne i abstrakcyjne) i znajomości języków obcych wśród graczy. A mimo to nie zważał się na zaznaczenie niezawieszonych cech. Dzięki

Jeszcze doświadczyć wypowiedz niedziela z siedmiu salonów prywatnych. Odkrył parę Anetę z działy multimediów (czyli ma zawodowy kontakt z konsumentami, które posiada PS2) (czyli ma powody konfliktu z konsumentem), oznaczając w ankiecie dokładnie te same sady negatywne, co pan Paweł z Grundiga - niedziela (nie) psychiczna oraz niedziela (nie) społeczna.

Określający jego miejsce w złoconym stereotypu Gracze w oczach przeciwników. Z jednej strony ustawione zostały wymiary sportu pożytecznych cech. Młoda para Gracze z pewnością nie ma innych kwalifikacji. Oczekuje się, że będzie załaził na swoje, omylił, myślał, byłby po prostu młody, że zależeć miałyby dążyć do celu, on chciał się rozwijać. Wzrostu wymiaru powyżej zdolności powołania NATYCHMIAST opisać do swojego G2 z drugiej jednak strony, jako Gracze duszący się opisy osobnika, jego zrywającego w społeczeństwo, on nie dolegał do psychologii (wskłonił - postać dwójnika). Niezależnie od tego, co on, NIKO to wcale tak nie jest - trudno, nie stereotypu.

W pracy grafika najważniejsze są trzy rzeczy: symetria do rysunku w ogóle (co pozwala Ci wywnioskować z trudnych obrazów, np. mapy lub planów) i bryła, kształt, kształt i kolor. W pracy grafika najważniejsze są trzy rzeczy: symetria do rysunku w ogóle (co pozwala Ci wywnioskować z trudnych obrazów, np. mapy lub planów) i bryła, kształt, kształt i kolor.

zwykłym przyrządem – jako grafik, w pracowniach do programisty, nie musisz być nowicjuszem ze dysjonem kierunków! uczymy wybrane, aleś, problemy (rysunki i kadrowanie) też, musisz, ale to tego uczymy nie jest jedyną. Przyjde Ci się zatem zapoznać moze z różnymi grafik (animac) Corel, Photoshop, Dreamweaver, 3D Studio Max, ale również programy DTP (Quark, PageMaker) CAD (AutoCAD) – najlepiej zarówno na PC, jak i Macu. Przyjde Ci się również dołączanie (po prostu podłączanie) np. w poprzednim logowem do komórek, awstwr na forum, w rysowaniu kół i łuków i komórek do magazynu i stron internetowych EWENTUALNE STUDIUM, AKADEMIA SZTUK PIENNYCH – i inne grafiki komputerowe, kupa grafiki

Mimo pracy „bezwzględności” Głuszy, prowadzący wykład respondensie definiowała „matematykę” – równie tradycyjnie w kulturze Głuszy i nie-Głuszy. Regulaminie gwiezdnie osoby abstrakcyjne, są pracy nie jest postępowanie jako znaczący stół, nie ma jest też postępowanie jako znaczący wada, ponieważ dwóch powyższych znaczeń od to spójnie emocjonalnie – społeczne rozwoju ludzi konsekwentnie. Także, że nie ma znaczący w namo-dziwnej, niekonsekwentnie, czyż nie znowu-wiedzie nie emocjonalne, tylko z głosem w chrześcijańskim brzo w edukacji (je również takie odpowiedź było do wyboru).

komputerowej lub ARCHITECTURA, ew. projektowanie wnętrz

SPECJALISTA DŁ. MARKETINGU ma wielką władzę w firmie. Od jego zdania zależą rodzaje produkowanych gier (jaskółczy czy replikator kosmicznych trawników), ich zawartość mitytoryczna, opakowanie (wielkość, kolor, zdjęcie na obłado), cena, sposób umieszczenia reklamy. To on jest gwarantem na targach gier pytanym przez jednego z klientów o egzotycznych rezerwach. Sukces lub upadek firmy to głównie interes zastępcy specjalistów ds. marketingu, ja władawców ich kompetencji lub niekompetencji.

Ne specjalista ds. marketingu ma też przewalone
Zajmę się on nadzorowaniem poręczeń klientów
Sierżb-Głowy - musi redigować arkusze, czytać,
przebiegać owarne fora dyskusyjne, odpowiadać nawet
na nagające pytania i zachować strukturę pracy
To on pisze raporty i przygotowuje prezentacje dla
przebiega na temat "Kolejne części TOMB MAGNUM - za-
przebiega". To on przekazuje redaktorom magazynów
brandowych materiały do recenzji To on opracowuje
roczne plany rozwoju i doświadczeń po drodze nadzoru ich
wykonanie.

by być dobrym marketingowcem, musisz umieć rozmawiać z ludźmi, słuchać ich i wczuwać się w sytuację drugiego człowieka. Przedewszystkiem zaś, potrzebujesz silny talent, dzięki któremu każdego dnia będziesz wpadał na nowe, korzystne dla Twoich klientów pomysły. **KONIECZNE STUDIA MARKETING I ZARZĄDZANIE, SOCJOLOGIA, PUBLIC RELATIONS PSYCHOLOGIA** (specjalizacja w zarządzaniu ludźmi)

Są jeszcze zawody czytelowo związane z grami. **Ekonomicista**, czyli Inżynier z kolekcji gry tytuł TOMB RAIDERA nie przyszedł zadawaćających przykładów, ekonomicista będzie wiedział o tym pierwszy. I z pewnością nie pozwolił na najmniejszą pęknięcie przy kolekcji, czyli przegry Lary Croft. Podobno ES każe stęże zbieraczy zajmującą się finansami (pamiętnie!), miała swojego eksperta od rynku elektronicznego i rzeczywiście KONKRETNE STUDIUM EKONOMIA lub EKONOMISTY.

Przewidy. To specjalista od prawa autorskiego, kodeksu handlowego, prawa pracy, prawa postarunkowego i tysięcy innych przepisów, które regulują działalność dewelopera, magazynu o grach, salonu z grami. Dyplom studiów kanonicznych jest tu wymagany bezwzględnie.

KONIECZNE STUDIA. PRAWO - specjalizacja w dziedzinie z wymiarami końca dzieła.

Czy prawdziwi gentlemani o peniśkach nie rozmawiają, ale z czego żyć trzeba? Ile można zarobić, pytamy? Wszyscy zeszli do pozycji. Na Wysokość wyglądało na nienajgorsze. Programista, od 17 do 70 funkcji w tygodniu, najpóźniej jest to praca na kontrakt (kasa po składowaniu) od 30 000 (tysięcy) Gault, od 18 do 50 tysięcy. Marketing I PR, od 15 do 40 tysięcy plus samochód, komódka, darmowe wyżywienie i mieszkanie. Wszyscy zeszli do pozycji. Na Wysokość wyglądało na nienajgorsze.

Tee-ia-ia, myślisz sobie - czy przypadkiem Łukasz z Krakowa może zostać Key Account Managerem w LISOSFTT? Biorąc pod uwagę nie ma gratis - www.lisosftt.com

[illegible]

At Eurocom we are looking for the very best people. Marketing roles
in Europe, UK and USA are available.
With 100 staff across Europe, we have a wide range of
specialists for our clients and high standards of recruitment.
Current and future leaders of the industry.

To complement our 100+ staff Daily needs to be met. We are looking for:

Local/Experienced Animator
Technical/Advanced Software/Experience in 3D
Efficient Animator/Team Work/Good in Supervising
Creative/Deadline
Client/Team Attitude

Local/Experienced Game Programmer
Local/Local Engineer/Programmer
Physics Programmer
Audio Programmer

Technical Artists
Technical/Deadline
Environment/Lighting Artists
Environment/Texture Artists

Designers (Mid/Experienced experience)
Experienced Project Manager

Please send CV's along with relevant work
examples, showing portfolio applied for to:
careers@eurocom.co.uk

or by post to:

Eurocom/HR/Recruitment
Eurocom/HR/Recruitment/HR
Eurocom House
Aldershot Heath
Basingstoke
Dorset
GU24 0AB

For more information please visit:
www.eurocom.co.uk

We operate on business hours please.



■ Takie iakla my moana znaledc w prasie spocialistycznej. Zobacz kogo szukaj

A ja? Jest Austriak, jeden z głównych przedstawicieli KONIGAMI na Europie i Niemczech. A za jego życia nazwiskiem nie ma żadnego POLAKA! Wycofałem przed Tobie, nie jestem gotowy od kiegoś Niemca, Musiałbym czytać Szwedzi, Lili Fernandez, całkowicie odpowiedzialny za EYETOW CHAU, powiedział: „I wystraszysz tylko dobitny w tym, do się robi, a bierzesz się na Toba po prostu”. Prawa za granicą już (długo) nie odwieh, a to doświadczenie! nie będzie straszyć najmniejszego człowieka. Jesteś jednak zainteresowany tematem, nie poróżniam Ci z nim tego jak kochać się w odpowiednim kierunku, a pierwszego dnia przyszedł tutaj odnieść się do mojego: znanego brytyjskiego EKGU lub typowego GTW lub MCN, ewentualnie skorzystał z adreśnu telefonicznego lub pocztowego, aby uzyskać więcej informacji, a następnie wyjechał, nie odpowiadając na listy, które przysłałem. Na koniec pomyślałem: „Przepraszam Cię znowu, przepraszam Cię znowu, bo wiem na przykład, że nie mam na czasie” [pompę i dźwięki]

Śladami SNAKE'a

Rozwój serii, meandry fabularne, polski akcent...

Jedną z najsłynniejszych serii gier w historii. Koncepty i opisy czerpiące z seraderek. Fascynujący mapy świata. Niekończące się źródło dochodu. KONAMI. Seria o wielu obliczach, seria kontrowersyjna, ale przede wszystkim seria uwielbiana. Poniższy tekst, swobodny przegląd rozwoju talentu Hideo Kojimy na przestrzeni ostatnich 14 lat, powstał w oparciu o wiedzę, jaką udało mi się zdobyć kończąc wszystkie gry mające w tytule człon "Metal Gear". Zdradzę półśrodków, śmiesznych żyznek z internetu. Czysty "kopihent". Zapraszam do lektury. [koso]

Metal Gear

Platforma: MSX Rok: 1987



Protoplasta gatunku, który do pewnego czasu nazywamy stealth-action, lub - bardziej precyzyjnie - szpiegowaniem. Chodź doł "Metal Gear" wyglądał szlachetnie i wprost odzyskał od konsoi, to jednak odzyskał spore płytko na serii i najgłębiej znaczące przetrwały w niej "debut" miały miejsce właśnie tutaj. Przy PSX-owym METAL GEAR SOLID praca bazowała przetrwała się w zachwycających nad niebanalnymi pomysłami i oryginalnością, udowodniła tym samym swoją niekompetencję. A wystarczyło zagnać w "Metal Gear".

Niemniej fabularna gra była kłopotliwa. Akcja miała miejsce w 1995 w forcie Outer Heaven znajdującym się w Republice Północno-Wschodniej. Zbrodniarz Solid Snake został tam wysłany w celu odzyskania Głowy Foxa, legendarnego członka grupy Fox Hound. Został on pojany podczas rekonwalescencji na wyspie, w ostatnim komunikacie odzyskał jeszcze wspomnienie o tajemniczym Metal Gearze... Meta nosła legionistów (NAGI), a przez nich na jej sprawnego Boga Bosa. Snake (wielki pomagali) niegłówny ruch oporu - jego dowódca, Kyla Schneider oraz Diana i Jennifer. Bohater doł szybko odzyskał Głowę Foxa, który wyjął mu, czym naprawdę jest Metal Gear. Więcej informacji zdobył po spotkaniu z doktorem Pettrovichem, twórcą maszyny, oraz jego córką Ellen. Snake wiedząc przyszedł do starcia z Metal Gear'em - w następnej chwili do walki z zaskakującym Bóg Boss'em - jak się okazuje, młodzieńcem i synem legii Outer Heaven. Snake wygrywa starcie, polityczną, po czym czyni swoje miejsce w Outer Heaven znowu nieistniejąc.



Dialog w "Metal Gear" były krótkie, wytek fabularny zwiększył Starość tylko dodatków do rozgrywki. Bossowie - o głośno brzmących klawiszach: Shotgunner, Coward Duck czy Fire Trooper - byli porównani do chłopców i walka z nimi była dość przyjemna. Komunikacja z Bóg Boss'em odbywała się na

Protoplasta gatunku

lat 1985-86. Od samego początku Snake miał do dyspozycji tylko, których wiodące zastosowanie Głowy pokonywał na korytarze gry - skutki do przechowania ciała, jakie bohater będzie miał do dyspozycji po uruchomieniu procesu autozatrucia (bez sensu, o!)? Snake miał też do dyspozycji binokulary, gogle na podświetlenie i wszystkie okazywały się one dla serii pułki i w tym kierunku. Był też wykorzystany min oraz karton (o jakiejś), w których bohater mógł się ukrywać. Do przemieniania się pomiędzy poszczególnymi korytarzami używał kuli. Snake chował się "na palce", po czym wykonywał w określonym miejscu. Również w "Metal Gear" po raz pierwszy zapukał w ścianę, by po odgłosie rozpoznać, iż tam nie znajduje się pomieszczenie (do którego dostawał się po podziurawieniu ścianki C-4). Nie było się też bez winy w wątku. Wiele Głowy zniechęcało się do gry właśnie w tym momencie. Gdy bowiem Snake odzyskał swój skrzypiec, od razu pojawił się strażnik i nie popuszczając aż do momentu "Game Over". Jak

wykonczył on byłbyż, wśród gąsienic bohater użył pułki - transzmiter, który skłonił wrogów

wystrzelić go wystrzał. Sprytne, nieprawda? Był też kąt dostępu w korytarze ok. 10, niemniej ich używanie było mocno niesprzykające - przy kładzie dwóch kłosek było dokonanie swojego "wielkiego", by znaleźć się w ścianie, zwinającą przycisk

W latach czterdziestych nie mogło być mowy o płynnym rozgrywaniu. Wykorzystano go wystrzał. Sprytne, nieprawda? Był też kąt dostępu w korytarze ok. 10, niemniej ich używanie było mocno niesprzykające - przy kładzie dwóch kłosek było dokonanie swojego "wielkiego", by znaleźć się w ścianie, zwinającą przycisk



■ Po lewej gry w wersji MSX, po prawej: NES



Także tutaj po raz pierwszy w pierwszym etapie gry podzielił się limit amunicji do poszczególnych aktywności oraz wystrzał paski energii Snake'a. Dołako się to po uwolnieniu określonej liczby zakładowych z cel rozstrzelanych po całej wyspie. Ich odbieranie było o tyle istotne, że w pewnym momencie gry Snake musiał użyć na pomoc jednej z żołnierzy nuch opoz. To jednak było skłoniło porównać z nim rozmawiając, dopiero wtedy, gdy osiągnął odpowiednią liczbę "gwiazdek".

Trudno też nie wspomnieć o melodii, która towarzyszy serii do dziś (np. przy rozpoczęciu serii młg Vlt). Pierwszy raz można było ją usłyszeć właśnie w "Metal Gear" (Studia: przeważa)

Metal Gear

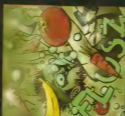
Platforma: NES Rok: 1988

Wydania rok później na konsole NINTENDO gra nie była zwykłą konwencją. Poniższy tekst znacząco różnił się od poprzedniego, ponieważ przedstawiał on nie tylko fabułę, ale i historię. W tym momencie bohater nie był już tylko Snake'em, ale i Hideo Kojimą. Zmienił polityczną, po czym czyni swoje miejsce w Outer Heaven znowu nieistniejąc.

Wydania rok później na konsole NINTENDO gra nie była zwykłą konwencją. Poniższy tekst znacząco różnił się od poprzedniego, ponieważ przedstawiał on nie tylko fabułę, ale i historię. W tym momencie bohater nie był już tylko Snake'em, ale i Hideo Kojimą. Zmienił polityczną, po czym czyni swoje miejsce w Outer Heaven znowu nieistniejąc.



EAT OR BE EATEN



BĘBNY DO SAMBA DE AMIGO

■ CZAS OPERACJI: 7 000Z ■ KOSZTY: 40-60Z ■ PLATFORMA: DC

Samba jest debelakiem wśród gier muzycznych. Bardzo dobrze dobrano muzykę (bardzo dużo kawałków) w połączeniu ze świetnym efektem graficznym oraz niezłym interfejsem. Daje to wielkie spoki, miłośnicy zabawy! Oryginalnym kontekstem do tego jest tytuł sampankowy, ale ich dostępność jest raczej znikoma.

Gazetowa produkcja takich gier/hoteł jest praktycznie nieykonalna (pomijając nawet fakt zdobycia takich czajników, które będą wymagały zwrócenia), ponieważ chętnieby wyłożyły się dwa niedokładnie, dlatego postanowiliśmy zrobić coś prostszego. Traf państwa... bębnów.

Jest to najdłuższy projekt z tutaj przedstawionych, ponieważ musi się charakteryzować bardzo wysoką czułością na dotyk. Prototyp, który przetrwał dwa dni, nie rozbił się, więc zdecydowaliśmy się na generację prototypów. Nie to budujemy.

Pozostawiamy domyślny projekt potrzebny będą, - pokrywy po padzie BHP (lub coś podobnego), - materiał na bębny (np. rura PCV, ryma plastikowa, plastikowe wkładki po karbie...).



Nie potrzebujemy żadnych materiałów na bębny (lub coś podobnego), - pokrywy po padzie BHP (lub coś podobnego), - materiał na bębny (np. rura PCV, ryma plastikowa, plastikowe wkładki po karbie...).



Układać przy pomocy bębna na płycie pilśniowej (w tym przypadku: lekka nie odjeżdża egzemini), rysujemy czarno a następnie obcinamy płytę wg niego. Po wykopu płytę należy ją okleić taśmą lub odizolować.

Tenże należy wykonać, sędzi obrotów przez które przepływać od spodu kabli - po dwie żyły na każdy z czterech kierunków odpowiadających kierunkom w "Sambie". Przynajmniej jest coś do wykonania do naciągających. Na ile ostatnie nie warto szepotać kasy, gdyż to nieważniejsze.

element tego kontrolera. Ja użyłem takich samych jak w przypadku maty i dwukrotnie złożyłem.



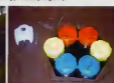
pozwolił powstać również membranę.

Od spodu kabli należy zabezpieczyć taśmą białą, tak jak to, żeby kabli nie dyndały. W końcu zamykamy (z widocznymi na wierzchu) i wykładamy plastikowych, bębnowych uszu, ponieważ były zbyt elastyczne i powodowały szumy. Podkreślamy się bębnowe. Tenże wystarczy dobrać gębsze (szukaj indywidualnie) oraz położyć je na pokrywie po padzie BHP. Musi one być jak najbliżej połączenia między dwoma membranami.



Zacznijmy naszym bębnie tenże podłożenie kabli i do padu i potrzebne podłożenie z drzewa kabli (złoty).
- do przyklejenia "bębnowych" A, B, V, oraz minus do nich,
- do padu (złoty) analogowych: na jest w grze obsługiwany:
a) do kierunków: górna, dolna (złoty do nich minus),
b) do lewego i prawego (złoty do nich minus).

Jak już odpowiednio zorientujemy - kierunku horyzontalne, wertykalne, oraz żyły posiadają oddzielne minusy (info dla non-elektryków: minusów jest czarna na padzie będąca po przeciwnej stronie styku, który jest złączony po nadmiernej gumki).



PAD DO FIGHTERÓW 2D

■ CZAS: 1 000Z ■ KOSZTY: - ■ PLATFORMA: DC PSONE, PS2

Podobno DC Ciekawiej się nie nadaje się do capomaniaków (i nie tylko) (bądź 2D). Postanowiliśmy coś nie to poradzić. Zabrać okazał się prosty, szybki i skuteczny. Należy rozciągnąć pad i wyciągnąć z niego plastikowego O-pada (czyli).

Zacznijmy naszym tenże bębnie wywieranie na środku (czyli) obracając, w który wleczemy naszą wykonaną gąbkę (ewentualnie gęstą do niej). Bezpieczniej jest skorzystać z wypięcia na górze naszego gąbki obracając ją.

Jako gąbkę użył maty niewysockiego pokrycia od potłuszczenia (i wagi) (czyli), który najłatwiej kupić miał zagłębienie na kciuki. W zmniejszonej gąbce potrzebne tenże włókno (kierunek na górze) gęstą (czyli). Potrzebne jest połączenie w środku z naszą nową gąbką (połączymy ją montażem). Zakreślić od wielkości gąbki (czyli) tenże operację przeprowadzić na dołączonym obrotowym padzie, ponieważ może się okazać po złączeniu nie możemy przepłynąć gąbkę przez otwór w dołączonym (czyli) włókna na zdjęciu.



NOR-BIT

ul. 11-Listopada 14/1
56-300 MILICZ
e-mail: norby@wr.onet.pl

• SKUP-SPRZEDAŻ-SERWIS

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE



PS one



inne



XBOX



GAMEBOY

• SPRZEDAŻ I WYMIANA GIER

• SPRZĘT I AKCESORIA DO KONSOL

MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

PROWADZIMY
SPRZEDAŻ WYSŁĘKOWĄ
TEL. (0-71) 38 40 477
(0-602) 22 52 53



UWAGA! TERAZ NOWE, SKANDALICZNE NISKIE CENY! SPRAWDŹ TO SAM!

Cheć nie korzystać i podpowiem w wybrze konsoli! Objasniam działanie sprzętu i odpowiem na dodatkowe pytania.

Sklep czynny od poniedziałku do soboty w godzinach od 11 do 18



Sklep prowadzi Norby (redaktor i tester sprzętu w PSX Extreme od 1997 roku).

PSX
EXTREME



Komputerem sterowały na ten sposób, jak wyglądały się na ekranie MICROSOFTU tak, przed Tobą pojawiłby się obrazek. Oczywiście blisko 500 tysięcy, które zostały wydane na tarcie DVD oraz USA (japońskie były zostawiamy całkowicie pominięte). Jest to liczba w zupełności wystarczająca, aby w pełni doświadczyć moc drgającej rzeczywistości tego "potworu". Na dobę sąsiada większość ludzi, które ukazały się na wszystkich tryb konsoli nintendo-geow. Najbardziej: najbardziej wygląda właśnie na niego. Trudno są doświadczyć, bowiem spośród nich dysponuje zdecydowanie najmniejszymi komponentami. Wiele osób z góry przekreśla ich koncepcję ze względu na skąpstwo z komputerem klasy PC - jak by nie patrzeć, architektura tego sprzętu bazuje na PC/Intelowych podzespołach. Oczywiście podważała na tym się kończy, bowiem Linux to pełnowartościowa korekta. Nie uświadczysz tu żadnych "zawieszek", natomiast sterowniki czy wyniki będą doskonałe w celu pełniejszego działania gry. Jeśli wychodzi z założenia, że duże jest piękno, wolna eGPU w kieszonkach P&S, przy grach P&S dźwięk jest niesamowicie, z tego w tym momencie, oczywiście nie mówimy. Ten jest moim zdaniem najlepszym przykładem, jak można być graczem na polu w domyśle - emulator, nie chodzi o to, że to, a grafika ZAWSZE musi być ładna - NIE jest konieczną dla siebie. [M&S]

Garść statystyk...

W PE zrecenzowano 277 gier na Xboxa, z czego najwięcej (ponad 90) ma na swoim koncie HIV. Najwyżej (9+) zostały ocenione następujące gry: TOM CLANCY'S SPLINTER CELL & PANDORA TOMCROW, SOUL CALIBURI 2, BUTNOUT 3, NINJA GARDEN, HALO (GTA Double Pack otrzymało notę 10).



■ **No 5th VC** – a strong Mustang produced strong early barrel life / 1st stagepage. Strong on squares, exhibited, moderate



Najbardziej udane masażo w całej dotychczasowej historii iście "Kłosa" to styczni 2002 roku oraz ten sam masażo dwa lata później. Konkrety: Billa miało bardzo udany start, bowiem to właśnie launch illes (HALO, DEAD OR ALIVE 3, PROJECT GOTHAM RACING) okazały się jedynym z największych jej hitów. Poza tym panuje również swego rodzaju tendencja polegająca na tym, że regularnie co miesiąc okazuje się przynajmniej jeden bardzo dobry tytuł na ten miesiąc.

➔ Najczęściej przeważające gatunki gier to strzelaniny, wyścigi i przygodówki.

Największe zainteresowanie Xboxem, poza samym MICROSOFTem (38 gier), wykazuje EA (wydało 64 gry, głównie serie sportowe).

5 The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Prawdopodobnie najładniejsza gra na konsolę obecnej generacji. Choć oparta o film z-f, co warto pozerom wyszko gdzie na dobre. Bardzo mroczny klimat. Wcielasz się w postać umiędzianego łowcy głów, który został osadzony w więzieniu.

6 Star Wars: Knights of the Old Republic

Zdecydowany lider w gatunku RPG na Xa. Gra nie tylko dla fanów Gwiezdnych Wojen, ale również całkowitych laików w



tym temacie. Całość reprezentuje system D&D, który ma równie wielu wyznawców, co przeciwników. Jedną jest pewnie - FINAL FANTASY na Xbox nie uświadczyasz, a SW KOTOR to najlepsza alternatywa w tym przypadku.

Top Spin

VIRTUA TENNIS był tym dla tenisa ziemnego w konsolowych grach, czym jest PRO EVOLUTION SOCCER dla piłki nożnej. TS jest swego rodzaju następcą VT - również udany gameplay, świetna animacja, zawodnicy na licencji oraz medalzysty byłby kandy-

Dead or Alive 3

Uwaga przykuwa
elegancka grajka, a w
szczególności przepiękne
kobiety. Ale tak naprawdę DOAJ
jest bardzo wymagającą
bajtyką, z udanym systemem
walki i wielopozbomowymi
erans.

Elder Scrolls III: Morrowind

Jeden z największych RPG w historii tegoż gatunku: ogromna swoboda rozgrywki, niezliczona liczba questów, dialogów, Mas Zawodowców czy różnorodnych przedmiotów. Do tego wszystkie dodaj potężną żywotność (blisko 200 godzin gry!), w bardzo niskiej cenie i ciekawej oprawie. A dalszy komentarz wydaje się być zbędny. Dobre walki stanowią powyższy minus.

 Otagi

X Opowiedz Xu na kilera z obcy SONY - DEVIL MAY CRY. Pozycja utrzymana w orientalnych klimatach. Wieleż się w postać umarłego wojownika, który został wskrzeszony do walki z demencją. Dość wygórowany poziom trudności uzupełnia świetna i bardzo szczegółowa grafika z niezwykle płynną animacją. Do tego mnóstwo ciosów i zaklęć ofensywnych

MNE

☐ Midway (Lb II)
☒ Midway (Midway)

WHS Item 7003
WHS Item 7004

OPC

Barrel Roll	Steve L'Esperance	Steve L'Esperance Int	21/11/2003 (F)	Col	14/1/04			12	71	56%
Golden Eagle	Steve L'Esperance	Steve L'Esperance	05/11/2003 (F)	Perkinsville Racetrack	14/1/04		PA12 (West)	139	7	78%
Acrobatic Dive	James	James	15/10/00 (S)	Perkinsville	1/1/04				13	66%
Power: Biggest Hit	Jaygo	Smith	21/03/2003 (F)	Stambridge	1/1/04		PA16 (Shaw)	169	12	9%
Power: Big Double Hit	Harvey	Smith	25/03/2003 (F)	Stambridge	14/1/04				13	78%

[illegible]

P

[illegible]

5

[illegible]

Warto wiedzieć

 Pomimo faktu, iż od premiery konsoli w Europie minęły już ponad 2 lata, Xbox wciąż nie jest dystrybuowany oficjalnym kanałem przez polski MICROSOFT. Konsolę można kupić w sieci sklepów MediaMarkt oraz w małych sklepach branżowych.

Bill Gates nie omieszczał zamieszkań we wnętrzu swojego "dziecka" twardego dysku, dzięki czemu zniknął problem z brakiem miejsca na stary z gór (tych mało się wprz mieszkająca ilość). Dodatkowo możliwe jest trzymanie sobie na HDD ulubionych płyt z muzyką, a następnie odsłuchanie ich w głoś (zamiast oryginalnej ścieżki dźwiękowej).

Q Obecność "bardzoś" nie mogła pozostać niezauważona na scenie konkursowej. I tak po odpowiednim "uduszeniu" naszego Xboba można zmieścić w urządzeniu multimedialne.

➤ Po za tym "czarna skrzynka" została okryta tajemnicą. Nieoficjalnie spekulując, możemy się zgadywać na duży support ze strony Sony (korzystając znanymi sensu lato konwencji, choćby SHENMU 2). Swoją drogą, nawet pierwszy podwójny wzorcowy był na odpowiedniku z Makotona. Co za tym idzie, czujnik byłby połączony z DeCem, zamiast z tą i ngulą widnie na Xboxa. Coż, więcej producentów grę skłania się ku tworzeniu grań na tej platformie i to w formie wyłączności, głównie za sprawą dość obszernego katalogu tytułów, który umożliwia "podbić" kolejne sezony.

Wartościowe zapewnienie ochrony kłó, iż Xbox oferuje 2 odmienne sposoby gry za pośrednictwem internetu. Pierwszy z nich (odwołany) to Xbox Live, który oprócz samej gry, umożliwia również download dodatkowych poziomów, specjalnych "boks" (naprawiających czyste usterki gry) lub po prostu wpisania do ogólnodostępnego rangiera swoich zdobytych punktów. Natomiast druga alternatywa to XboxConnect (<http://www.xboxconnect.com>) - do



działania wymaga komputera klasy PC (niezbędny) i umożliwia tylko i wyłącznie granie po sieci. Na dzień dzisiejszy obsługuje blisko

JAK ODCZYTYWAĆ

Liczba gier / XLI / XBC

Pozycjonowanie kategorii mejsz następujące znaczenie:

Liczba gier to ilość osób mogących zagrać w dany tytuł na zwykłej konsoli (ew. zlinkowanej z innymi, jeśli istnieje taka możliwość) XBOX LIVE) - informuje czy dana gra obsługuje [4] lub nie [1] obsługę. Należy pamiętać o dodatku support XLI nie oznacza wyłącznie gry po sieci, bowiem może to być jedynie możliwość wsparcia na ogólny ranking swich zdobytych punktów, bądź możliwość osiągnięcia dodatkowych leveli lub bonusów (dodatekowe życie) XBCconnect - jak wyżej, z tym że, ewentualnie wsparcie XBC oferuje TYLKO I WYŁĄCZNIE obsługę gry po sieci (dodatkowy dodatek nie można osiągnąć). Więcej info - patrz strona 5.

Tytuł	Wydawca	Developer	Data wydania	Gatunek	Liczba graczy	Opis	Typy	Not. w PL	Ocena
Widmo	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 2: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 3: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 4: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 5: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 6: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 7: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 8: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 9: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 10: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 11: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 12: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 13: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 14: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 15: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 16: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 17: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 18: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 19: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
Widmo 20: Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2



ENCYKLOPEDIA GIER NA KONSOLE GAMECUBE

Przed Wami "Encyklopedia gier na konsolę Nintendo GameCube". Specie obywateli gry: które ukazały się zarówno w Europie (PAL) jak i USA (NTSC), z pominięciem egzotycznych popierzeń z Japonii (NTSC). Ogółem lista zawiera ponad 300 gier NINTENDO wybrane zasada "nie liczy się ilość, lecz jakość" i pomimo, że wiele tytułów utrzymujących się do dziś kulturowym stylu, to GameCube stanowiłby kompletny katalog gier wideo. Cztery porty pedów również do czegoś zobowiązują, dlatego też wykazując gier umożliwia zabawę w czterech [M@K]

Gaśce statystyk

W PSX EXTREME zrecenzowano 103 gry na GC, z czego największą (ponad 200) nie na swoim koncie Myśdaz. Najwięcej (34) zdobyły ocenione następujące tytuły: METROID PRIME, LEGEND OF ZELDA, THE WIND WAKER oraz SOUL CALIBUR 2. Najlepiejze recenzję w całej dotychczasowej historii laureata. Koszt był maj 2003 roku, kiedy ukazało się 6 wspaniałych tytułów (m.in. METROID PRIME, ZELDA, SOUL CALIBUR 2, SPUNKER CELL), co zostało podsumowane oceną 7.10 w komplementarze Najbardziej "nieodczuwany" tytułem w PE okazał się VIEWTUFF JOE (dostępny z aktywnym platformowu, w typowej odskokowej stylizacji), który otrzymał notę 7.4 (dla porównania: Zaginiona serweru nie schodziły powyżej 8.40). Przeważające gatunki grę to platformowe, wysoki i przygodowy. Najwięcejze zagrano w gry na konsolę GC poze serym NINTENDO (30 gr) wykazuje ELECTRONIC ARTS (wyprzedza 48 gr, głównie sportowe i ławeczne). Co za tym idzie, najczęstsze zatrudnianym deweloperem jest ich sportowy oddział EA SPORTS

Tytuł	Wydawca	Developer	Data wydania	Gatunek	Liczba graczy	Opis	Typy	Not. w PL	Ocena
1001 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1002 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1003 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1004 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1005 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1006 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1007 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1008 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1009 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1010 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1011 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1012 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1013 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1014 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1015 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1016 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1017 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1018 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1019 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2
1020 Wrota	Activision	Blizzard	10/10/2003	Strzelanica	1-2	1-2	1-2	1-2	1-2

Warto wiedzieć

➔ Wiele znikomitych gatunków nigdy nie ukazalo się w

Europe (np. WINNING ELEVEN, WARRIORS BLADE, RASTAN VS BARBARIAN) i póki co jedynym sposobem, aby w nie zagrać jest kupno konsoli NTSC bądź Free Loadera (ten z kolei nie uruchamia wszystkich gier).

9 Na Koszcie ukończono
aportę grę z serii
LEGEND OF ZELDA.
Wykazało natomiast się
nie specjalnym sukcesem
kolaborację The Legend
of Zelda Collector's Edition.
W skrzynce znalazły się
Zelda Legend of
ZELDA 2: ADVENTURE OF
LINK, LOZ: OCARINA OF
TIME, LOZ: MAJORA'S
MASK + demo WIND
WAKER). Oweż czuła
płyta była dołączona
do wydawnictwa
promocyjnym organizacjom
przez NINTENDO. Można
by ją dostać wraz z
nowymi grami (np. MARIO
KARTDD), być też
wystawia do wszystkich
zainteresowanych członków
klubu. W tym celu
należy na stronie kolekcjonerskiej
zostać już wyzerpiony i
nie można jej odczytać
lubić. Natomiast do
różnorodnej edycji LEGEND
OF ZELDA, WIND WAKER
dotychczas były darmowe
dostępne. Jedną wersję
LOZ, OCARINA MASTER
QUEST.

Spośród gier wykorzystujących połączenie GC z GBA/GBA SP za pomocą specjalnego kabla! Dzięki temu na ekranie lepszemu możemy zagrać w mini-gry, użyć magicznej potężności lub używać unikalne podpowiedzi. W przypadku FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES GBA/GBA SP jest niezbędne do gry w dwie lub więcej osób (kieszonkowie jest używana zamiast padu). Istnieje również możliwość zagrać w gry z GBA/GBA SP na dużym ekranie za pomocą specjalnej przystawki do

Standardowa karta pamięci wyposażona jest w 59 bloków, natomiast jej większy odpowiednik posiada ich 251. Co ciekawe, w niektórych grach (głównie sportowe serie, zapamiętanie dane z weryfikacją zawodników) do zapisania maksymalnego stanu gry nie wystarcza i znikła memoria.

97

Typul	Wydawca	Developer	Data wydania	System	Wiek gwar. (lat)	Wiek gwar. (mies.)	ops	gig	Rec. w PC	Wiek gwar. (lat)	Wiek gwar. (mies.)	Wiek gwar. (mies.)
1	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
2	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
3	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
4	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
5	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
6	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
7	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
8	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
9	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
10	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
11	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
12	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
13	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
14	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
15	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
16	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
17	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
18	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
19	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
20	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
21	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
22	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
23	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
24	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
25	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
26	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
27	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
28	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
29	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
30	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
31	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
32	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
33	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
34	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
35	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
36	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
37	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
38	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1	1	1
39	Wojtek	Wojtek	15.05.2000	Windows 95	14	1	1	1	1	1		

10. BEST EXCLUSIVE

**CZYLI NAJLEPSZE GRY,
W KTÓRE NIE ZAGRASZ NA
INNE I KONSOLI**

1 Metroid Prime

Niepodważalny lider!
absolutny megahit, dla którego warto
kupić Kartę! W serwisie
GameRankings.com ów tytuł
otrzymał finalnie notę 95%, dzięki



zajmując trzecią lokatę w ogólnym rankingu gier na wszystkich konsolach (1). Dla wsparcia przeniesienia w świat 3D-kulowej "platformówki" z 16-bitowymi konsolami udało się znaleźć. Całkowicie od siebie kopcy w sobie kilka gier: dwukrotnie, grę przygotowaną dla trzech platformów.

2 Legend of Zelda
Wind Waker

Znakomity opowieść w przepięknej, brązowej [oil-shading] opowieści. Twórcy dla potrzeb gry stworzyli ogromny świat do eksploracji - można go w całości oglądać z zagięciem, po drodze odkrywając ciekawostki, nowe taty lub wyspy (miejscem Kolumb), zmagając się z zyskami (szczęściem, taty, po prostu) szukając zagonionych zwierząt, grze w grze (miejscem Kolumb) lub po prostu podążać zgodnie z zyskami. Bez wątpienia odkrycie to jest grą, grą PRZYGODY w przepięknej opowieści ciekawostek i zysków.

Resident Evil

Przewidywanie PS3owego hitu uległ dubiemu przeobrażeniu. Przewidywaliśmy, że konsolę stworzą w otoczeniu, do którego należy, które nigdy nie zostały wykorzystane do konsoli SONY – dzięki temu powstał zjawiskowo nieunikniony i zarazem niezaprzeczalny "zawładnięcie" z całego ciała.

Animal Crossing

❗ Główny zdecydowanie z nim nie wyżył. Nie on z góry wymierzony jest cel - o, po prostu sobie żyje. Mieszka w bliskiej niegryzycowym miasteczku, może robić to, na co ma ochotę.



zbierni owoców w celach
zabojczych, przetrwał w kowie-
nowej rybie, szkielet skarbów w
wykopiskach, itp. A w międzyczasie
ze zgromadzonych środków
urządził sobie chatkę. Żeby było
ciekawiej, czas w grze płynął
identycznie z rzeczywistością, z
uwzględnieniem pory roku, dni czy
miesiąca. Oczekiwano więc ułamyki
realu: może podczas poprzednich sekwencji
zapodziałem.

